http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO!!! 100 PAGINE

# GAMES machine

**LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!**

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board games, etc.

**Tutto PC:**
Bruce Lee Lives
Dragon's Lair
Xenon II
Strider
Tank

**Mirrorsoft:**
1990 News

Space Harrier II
Scramble Spirits
P-47 Thunderbolt
Rainbow Islands

**TGM in TV !!!**

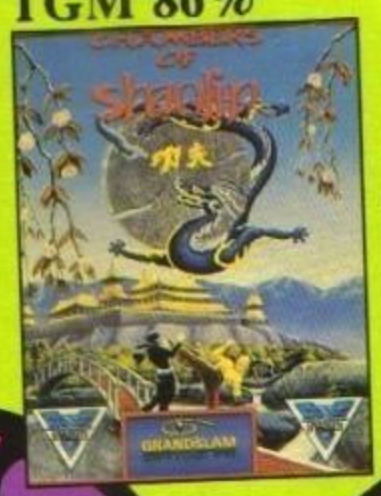
Anno III N°19 - Aprile 1990 — Lire 5.000 — Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

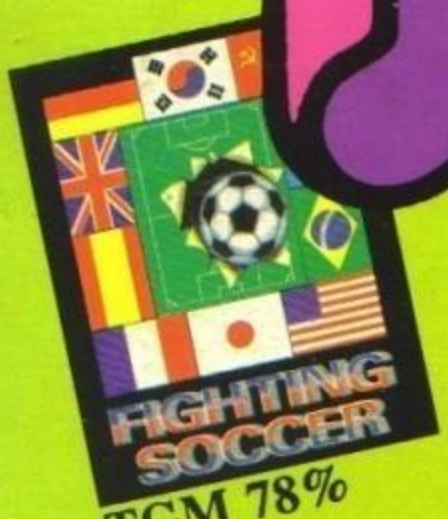
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TOP 12 AMICA SO
# ORIGINALI NA



# 1980




TGM 78%

TGM 92%

ZERO MA

http://www.oldgamesitalia.net/

IAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

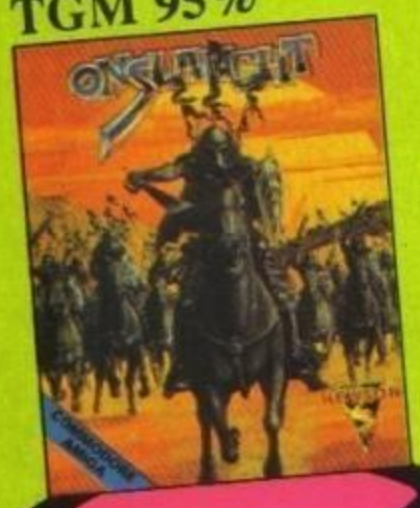
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

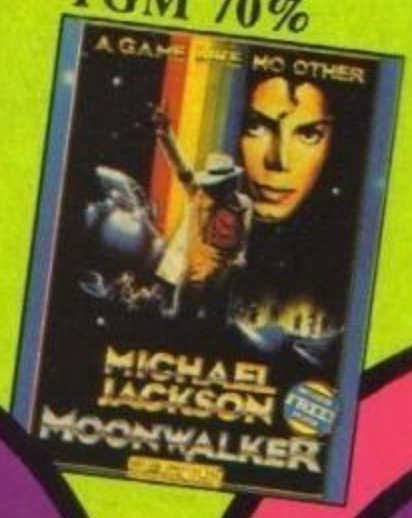
# LO A LIRE 1800!

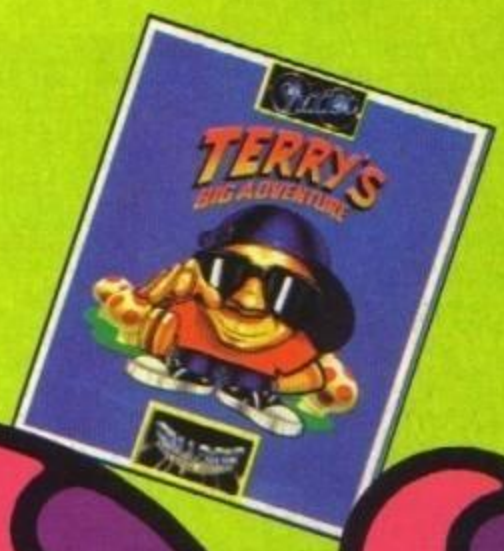
# TURALMENTE!

TGM 95%

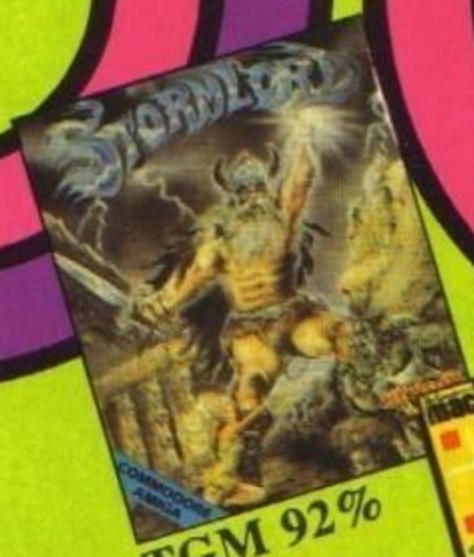



TGM 70%



AZINE 75%




TGM 92%

ISTRUZIONI IN ITAL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

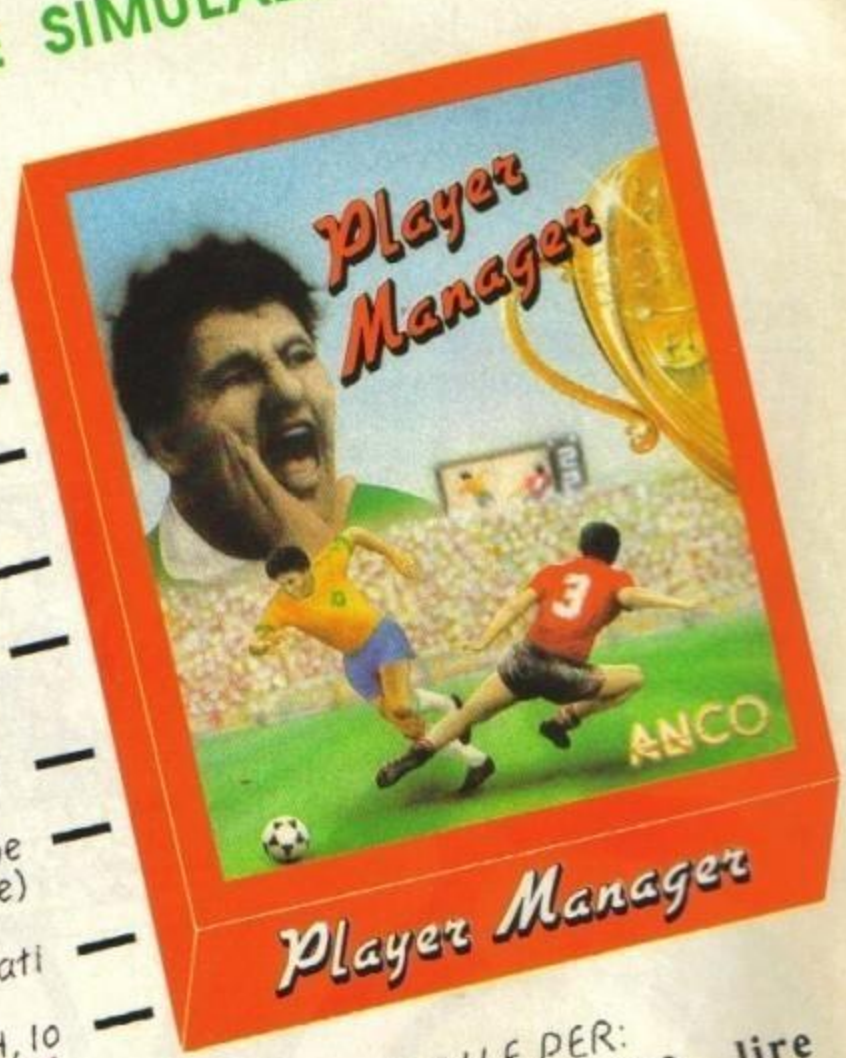
http://www.oldgamesitalia.net/

# Player Manager

BY DINO DINI

## LA PIU' REALISTICA E INCREDIBILE SIMULAZIONE DI CALCIO

- tattiche personalizzate da disegnare, progettare, testare e memorizzare
- più di 1000 giocatori nelle 4 serie
- possibilità di gioco accelerato sullo SCANNER
- possibilità di ZOOM su ogni giocatore in campo e conseguente studio delle sue abilità
- un vero ed entusiasmante CALCIO MERCATO
- caratteristiche ed attributi differenti da giocatore a giocatore
- azioni travolgenti e passaggi perfetti al millimetro
- possibilità di sostituire i giocatori e cambiare tattiche (oltre alle quattro già fornite)
- opzioni gioco, studio di una partita o dei risultati
- Scritto da DINO DINI e testato da STEVE SCREECH, lo stesso team vincente di KICK OFF.




DISPONIBILE PER:

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA | 39000 | lire |
| ATARI ST | 39000 | lire |

PRESTO DISPONIBILE PER:
**C64, SPECTRUM e AMSTRAD**

## VERSIONE ITALIANA!

programma, istruzioni, squadre e giocatori

## Gioca la migliore simulazione, ...PLAYER MANAGER.

ANCO distribuito in esclusiva da **LEADER**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Sullivan Bluth's DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE™

## The Adventure continues...

*Fantastico!! Ora disponibile*
*DRAGONS LAIR - Parte II*
*Nuovi scenari e personaggi fanno di 'Escape from Singe's Castle' l 'avvincente seguito dell 'avventura fantastica animata per eccellenza ..... 'Dragon's Lair'.*

*Armati di tutta la tua abilità ed astuzia per liberare Daphne dai lugubri labirinti del Castello di Singe.*

*Fatti coraggio, Avventuriero Temerario, la sfida ti attende!*

Amiga Screens Shown

## ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE™

- *Installabile su qualsiasi disco rigido per un caricamento veloce.*
- *Compatibile con tutti i processori 68000. 68010. e 68020.*
- *Multitasking senza problemi su qualsiasi Amiga 1MB.*
- *Possibilità di giocare con Dragon's Lair originale per avvincenti esperienze di gioco.*
- *Nuova tecnologia di caricamento 10 volte più veloce!*
- *3 livelli di difficoltà selezionabili.*
- *Salva e carica fino a 5 giochi precedentemente giocati.*
- *Mai lo stesso gioco due volte.*
- *Ora richiede solamente 512K RAM!*

**Visionary, Ltd.**, a division of Media Technology Limited
**15235 Shady Grove Road, Suite 100, Rockville, MD**

Dragon's Lair® and Escape from Singe's Castle™ are trademarks of Bluth Group, Ltd., and are used under license.
© Copyright 1989 Bluth Group, Ltd. Character designs © Copyright 1983 Don Bluth. All rights reserved.

Disponibile ora
per Amiga (5 dischi)
Lit. 99.000

**MANUALE IN ITALIANO**

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# IN QUESTO NUMERO

## SPECIALI


**08** TGM PREVIEWS
Un attimo di smarrimento

**15** LE RECENSIONI
La carrellata di TGM sul panorama del mercato ludico internazionale

**46** UN GIORNO IN TV
STEVE CI RACCONTA LE SUE ESPERIENZE... DA 'STAR'

**52** QUANDO IL GIOCO SI FA DURO
... e se i duri tagliassero la corda?

**80** MADE IN JAPAN
SHINTARO, IN UN ATTIMO DI RILASSAMENTO, RACCONTA...

**84** GRAFICA A 16 BIT
FACCIAMO LA CONOSCENZA CON FANTAVISION, IL TOOL GRAFICO

**08** Previews

**15** Reviews

**49** TIPS

**52** Opinione

**84** Grafica VI

**90** LA POSTA


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

# EDITORIALE

## Murphy's Law

Da tempo il corollario delle 'Leggi di Murphy' vive di fianco al mio personal, rappresentando senza alcun dubbio le 'sacre scritture dell'informatica'.
E della 'legge' più nota, anche se probabilmente non originale, tengo una copia attaccata col post-it in un angolo del monitor. La cito testualmente: "Se qualcosa può andare storto, lo farà".
E nel mondo dei computer niente è più vero: ancora oggi — anzi, oggi più che mai — dubito che venga mai scritto il programma che fa tutto ciò che dice di fare nel modo giusto o il computer che funziona al cento per cento...
Posso capire che si tratta di un 'elettrodomestico' o di uno 'strumento di lavoro' complesso, più complesso che non un televisore o una lavatrice... ma perché mai è soggetto ad una frequenza così impressionante di inconvenienti?
E' proprio per dei 'problemi tecnici' che questo numero — così come in parte anche il numero scorso — di TGM potrebbe dare un'impressione come di assorb... ehm, di 'manchevolezza'.
In realtà molto del materiale pronto o in via di ultimazione è andato perduto quasi all'ultimo momento, e ricostruire il tutto richiede tempo, troppo per i margini cronologici che ci siamo imposti nella preparazione della rivista.
Non starò certo qui ad elencarvi le grane che ci sono capitate a livello informatico: ve ne basti una, e cioè la presenza dell'ultima novità in fatto di virus per il Macintosh, ovvero il WDEF, creato per la cronaca nel Dicembre 1989 in Belgio e che si manifesta con sintomi pazzeschi e subdoli.
E credeteci, non è piacevole sapere che tutto il proprio lavoro si trova su quell'hard disk a cui il computer si sta riferendo col trentaseiesimo messaggio della serie 'Questo Hard Disk è danneggiato: vuoi inizializzarlo?"

*Bonaventura Di Bello*

**Editore:** Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Giorgio Baratto **Coordinamento Editoriale:** Marco Auletta **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Stefano Gallarin, Paolo Cardillo, Marco Galardi, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
**Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION***
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
**Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina:** solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM Anticipazioni

by B.D.B. & M.A.

**Inutile farsi illusioni: anche quando non c'è materiale, le anticipazioni di TGM sono ricche... tanto è vero che se al principio mi lamentavo per la scarsità di bollettini e di 'press release' consegnatemi dallo staff redazionale (a parte lo 'speciale' di Marco su Shadow Warrior), adesso penso proprio che non avrò abbastanza spazio per farci entrare tutto, in questo numero.**
**Comunque ho deciso che le preview di marzo saranno visive almeno se non più di quelle del numero scorso, e allora beccatevi questa carrellata sul prossimo futuro videogiochistico a sedici bit, e che buon pro vi faccia...**

## HEWSON

La Hewson torna all'attacco: di Nebulus 2 abbiamo già visto le foto qualche numero fa (meglio non esagerare sprecando spazio con cose già viste, giusto?) — ma nessuno qui in redazione si aspettava una versione per PC di Netherworld (i BBros avranno di che scervellarsi, finalmente!) e un gioco del tutto inedito.
Quest'ultimo è Scavenger, un viaggio nel tempo alla ricerca delle proprie origini, e dalle immagini viste (che vi proponiamo, tra l'altro) sembrerebbe un altro ottimo prodotto di casa Hewson.

## F-29 RETALIATOR

Oramai avrete visto la sua pubblicità dappertutto e avrete certo letto la recensione: il ritardo è dovuto alla traduzione del manuale. Ad ogni modo il simulatore di volo della Ocean sembra proprio destinato a sfondare, e non solo sull'Amiga...

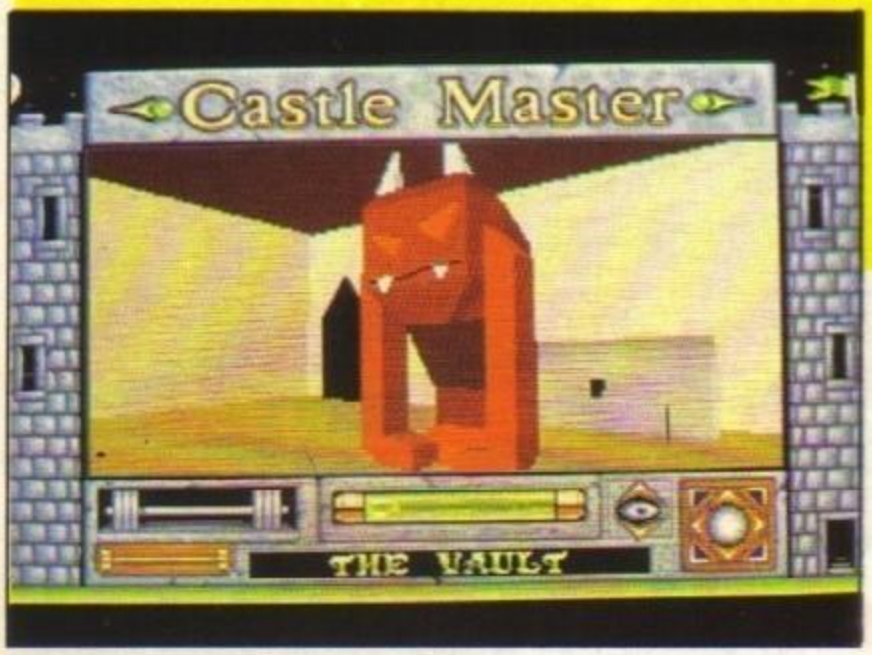
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

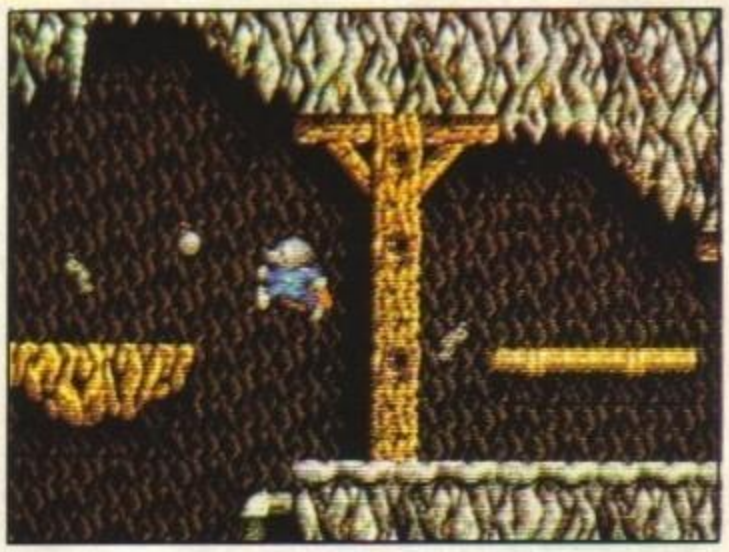
http://www.oldgamesitalia.net/



## CASTLE MASTER

Chi volesse saperne di più sul nuovo prodotto a base di 'freescape' vada subito a comprarsi Zzap! di febbraio... oppure aspetti la recensione di Castle Warrior su TGM, che tanto lontana non dovrebbe essere. Possiamo comunque assicurarvi che questa puntata dei 'discendenti di Driller' avrà una marcia in più, probabilmente grazie alla 'joint venture' fra Incentive e Domark...



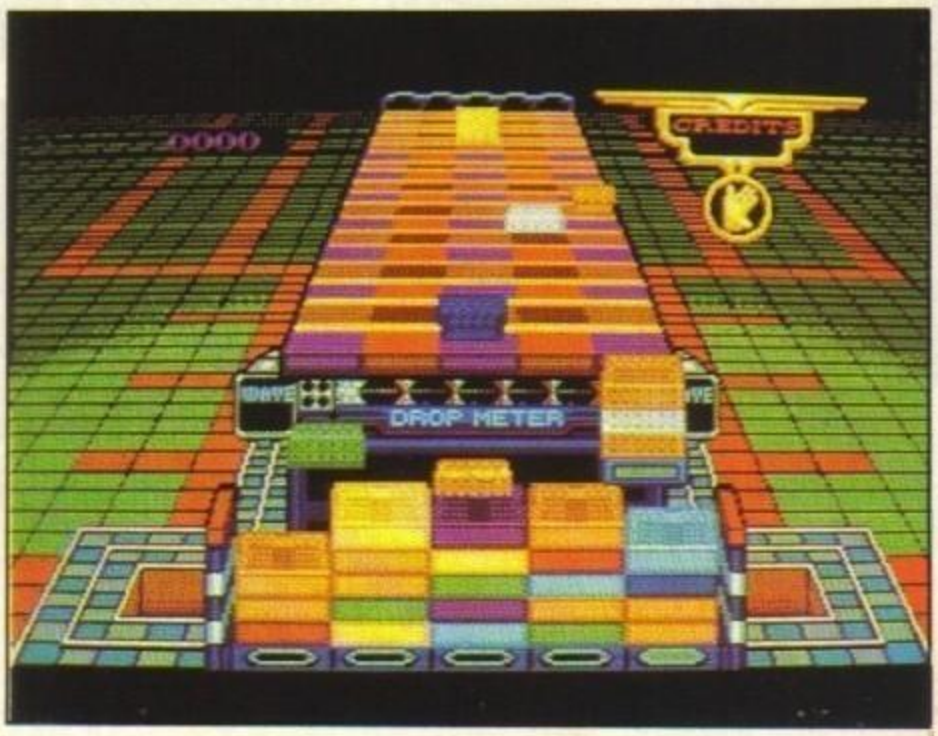



## UNA VECCHIA CONOSCENZA

Vediamo se riconoscete il personaggio di questo gioco... chi ha avuto un otto bit in passato avrà già dato la risposta esatta, dato che quella simpatica vecchia talpa di Monty Mole è inconfondibile anche su uno schermo a sedici bit... a proposito, ma cosa ci fa in uno schermo simile?

## KLAX

Adesso stiamo esagerando: cosa vuol dire che il coin-op e il gioco su computer usciranno assieme?!? Cosa? Sono stati sviluppati parallelamente? Questo è davvero troppo... comunque non ci dispiace, intendiamoci. Di cosa parlo? Ma di KLAX, perdiana, ovvero il nipote di Tetris (il figlio era Block Out, che se salata anche questo numero di TGM ha di tempo solo il prossimo e poi finisce nel cestino del Mac...).
Dunque, ricapitoliamo, Tetris era dall'alto in basso con vista frontale a due dimensioni; Block Out ha la vista dall'alto ed è a tre dimensioni... e KLAX?!? Beh, guardate le foto e cominciate a conservare qualche ciocca di capelli da strappare... io i miei li ho quasi finiti da tempo...

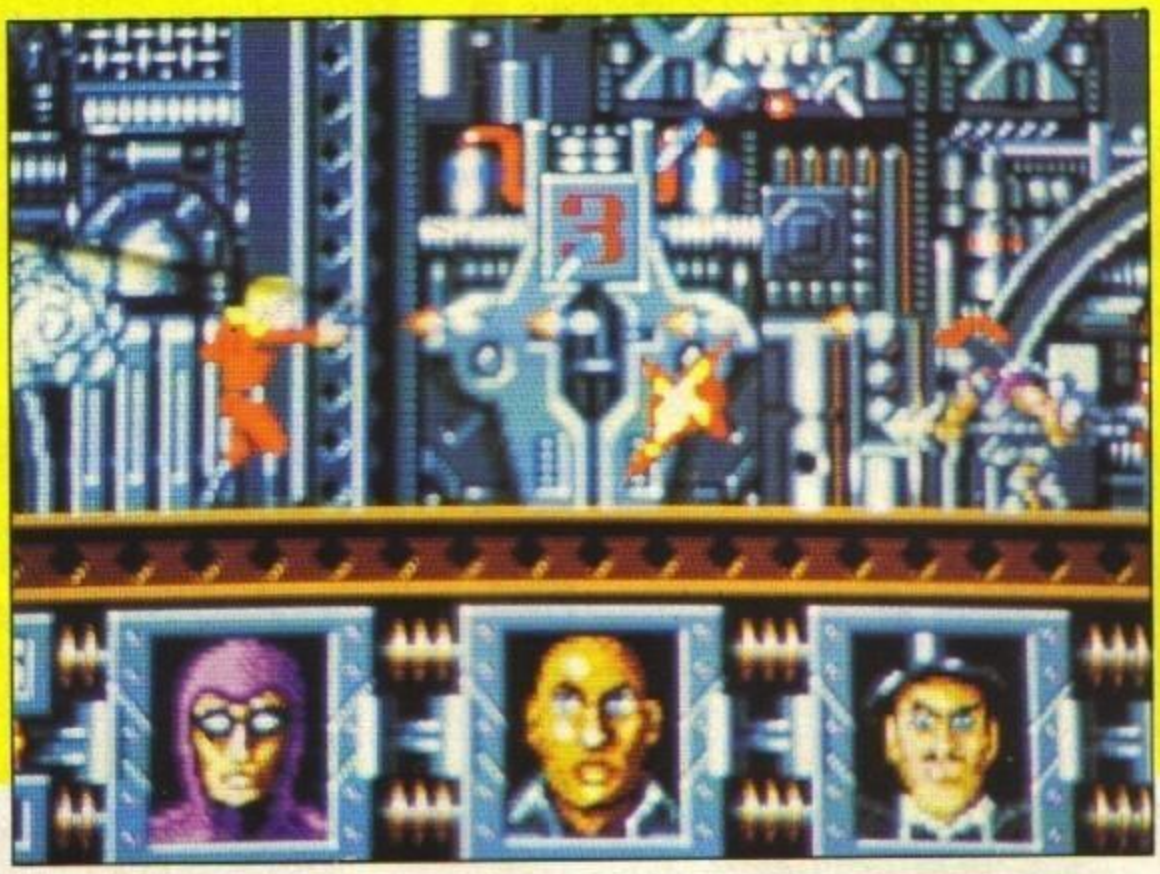



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## DEFENDER OF THE EARTH

Volete un'insalata mista di super eroi pronti a difendere la Terra? Non potete mancare all'appuntamento col prossimo gioco della Enigma Variations, ovvero Defenders Of The Earth, ovvero ancora la con versione di un famoso cartone animato.
Chi sarà il vostro alter ego? Mandrake o il suo aiutante Lothar? Flash Gordon? L'Uomo Mascherato? Avete tempo fino a marzo per decidere, mi raccomando...

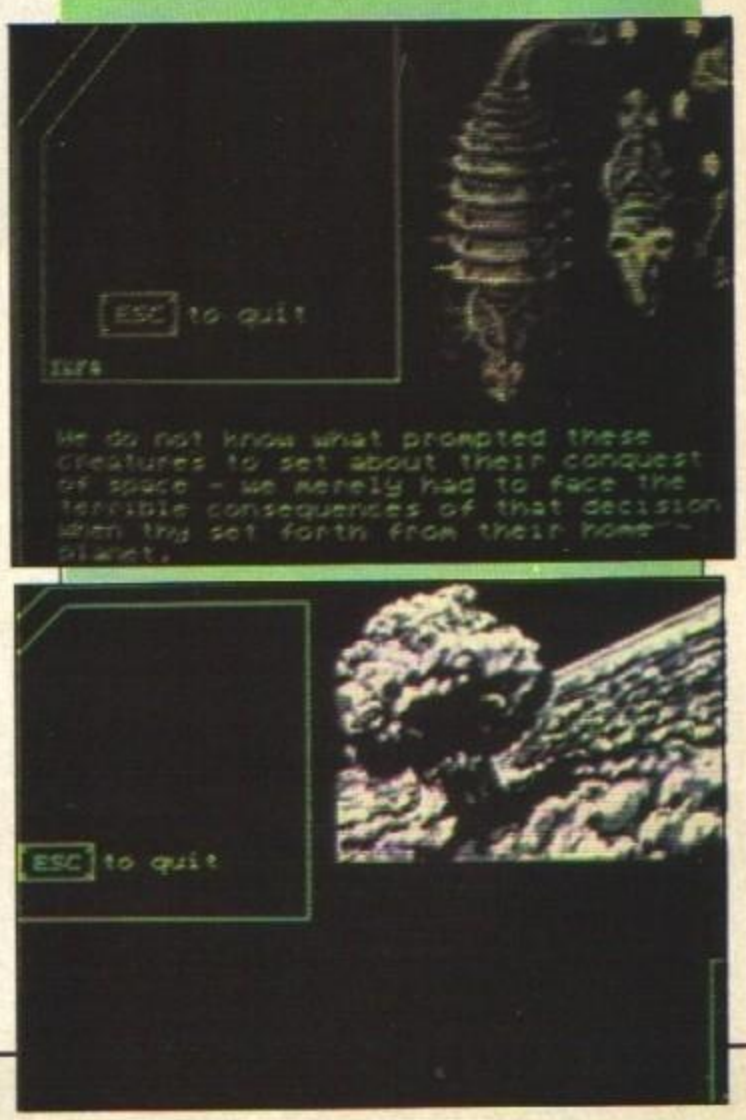


## KID GLOVES

Vi siete divertiti con Rick Dangerous? Vi piacciono i platform game? Siete arrabbiati perché non ce ne sono abbastanza per il vostro sedici bit? Eccovi accontentati, arriva Kid Gloves della Logotron... e si respira un po' di aria dei bei tempi andati... andati? Uhm...

## WARHEAD

Allora, arriva o non arriva questa simulazione di guerre stellari (no, non parlo del film: ho usato le minuscole, non si capisce?) dell'Activision? Qualcuno ha già messo l'annuncio per vendersi la sua copia originale di Elite...

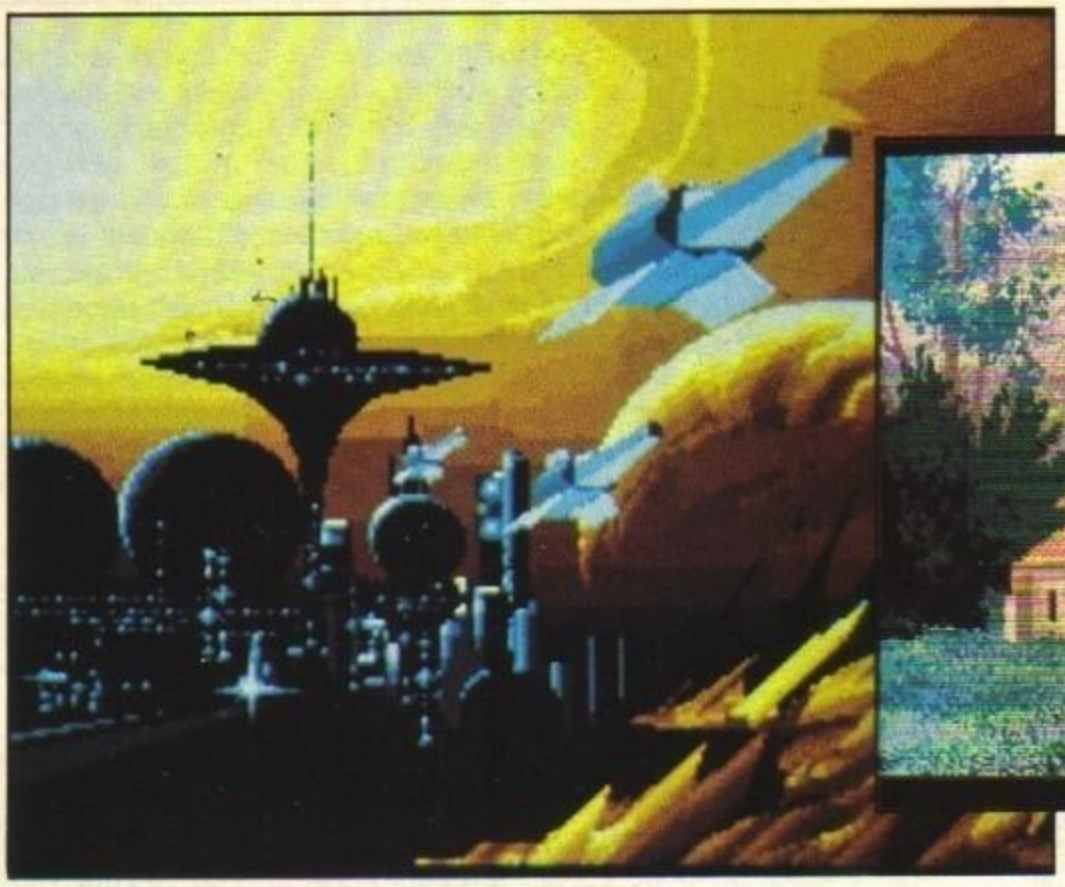





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

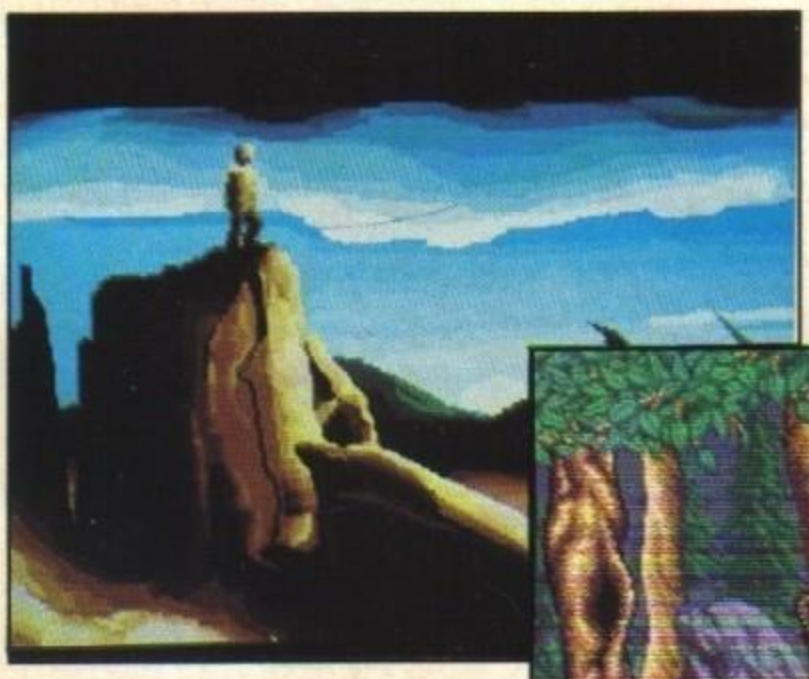




## TGM PREVIEW FLASH SHOTS!

***(Ho visto il futuro, ed è pieno di software...)***

Quando ti arriva fra capo e collo una simile valanga di immagini, e non riesci a capire bene di quali giochi si tratta, allora una cosa è certa: si tratta del futuro dei videogame, ma non quello lontano, anzi... date pure una sbirciatina e cominciate a scommetterel Ce la farete ad aspettare il prossimo numero di TGM per verificare se avete indovinato di che giochi si tratta?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## HOT ROD

Dice la pubblicità: "volete bruciare un po' di copertoni?" (per un attimo ho pensato si trattasse di una simulazione di prostituzione... ehm!) e "Sentite il bisogno di correre?" (noi di TGM no, corriamo già abbastanza mentre prepariamo la rivista...). Il succo della faccenda è che Hot Rod vi permette di sperimentare la guida più spericolata in tutte (o quasi) le condizioni più proibitive che la natura (e gli esseri umani) possono offrire a chi se le va a cercare: pioggia, rocce, ghiaccio, sabbia, Polizia e Lavori in Corso.
Naturalmente non venite lasciati a voi stessi e al vostro macinino: a disposizione ci sono motori più potenti, gomme da neve e per altre situazioni ambientali e corsistiche, alettoni e così via.
Ma se avete avuto modo di giocare o di osservare l'omonimo coin-op Sega da l'Activision ha convertito Hot Rod, allora tutto quello che ho detto lo sapete meglio di me... valga per tutti gli altri, quindi.

## NEW YORK KNIGHTS

*Tra i coin-op del 1989 sarete certo stati duramente provati dal cercare un coin-op più dettagliato nella grafica di Shadow Warrior della Tecmo. Dei ninja che si aprono la strada attraverso New York rappresentano un idea abbastanza originale ma quello che fa del coin-op un prodotto molto speciale è l'incredibile attenzione alla grafica e alla giocabilità generale. Il nostro maniaco delle sle giochi si è pagato una visita fino alla Teque di Rotherham per vedere quanto sarà bella la versione per computer di Shadow Warrior che sta quasi per uscire.*

Il team di programmatori della Teque che sta lavorando a Shadow Warrior si riduce sostanzialmente a tre persone: Ivan Dimbleby (C64), Simon Paisley (16 bit) e Mike Talbot (Z80). E' Mike che ha lavorato all'"intelligenza artificiale" del gioco e che la ha trasferita in tutti i computer. "Oltre a noi ci sono tre artisti grafici che stanno lavorando ai fondali e agli sprites" ha rivelato Mike.
Shadow Warriors sembra che sia composto solamente di grafica:"ci sono quasi due megabytes di grafica nel gioco, senza contare il sonoro! la versione Amiga infatti verrà su due dischetti". In quel preciso momento sul coin-op personale della teque comincia ad apparire la presentazione animata di Shadow Warriors.
"Abbiamo intenzione di includerlo nella versione Amiga!" promette Mike. Questo è difficile da credere per che ha visto questa magnifica sequenza ma Simon ce la sta mettendo tutta.
"Speriamo di includere ogni cosa, dagli errori di ortografia (incert al posto di insert, hotell, ice crea ecc.) alla scritta "Winners Don't Use Drugs" che appare prima che la partita inizi. Ci saranno anche i cheat-modes inclusi nel coin-op e i test grafici ROM".
Sembra molto difficile tutto ciò ma Mike salta su: "Dipende tutto dal tempo. La Ocean ci ha dato 15 settimane che non sono poi così tante contando il lavoro da fare.
L'incarico è stato dato alla Teque nei primi di Dicembre, uno storyboard è stato composto il 5 e persino nella sua forma più sempl;ice occupava quattordici pagine! "Dopo un apio di giorni ci sedemmo insieme e considerammo che non era poi così complicato: certo, il gioco si basa su un sacco di mosse ninja supeacrobatiche ma dipendono strettamente dalla posizione del personaggio. Si poteva quindi precalcolare il tutto".
Apparentemente il coin-op ha uno strano metodo di accesso alla memoria: dopo il primo livello il programma saltava in qui e in là fino a superare tre livelli, dopodichè ripartiva. Ovviamente la versione per computer userà un accesso più razionale e veloce.
Questo accesso "razionale e veloce" significa una sola cosa: la versione Amiga continuerà a caricare la grafica da disco incessantemente, proprio come Ninja Warriors della Virgin.

## Franco Baresi World Cup Kick Off

Per la prima volta in Italia un Campione del calcio legherà il suo nome a un videogioco!
Tutto questo è stato possibile grazie alla Leader Distribuzione di Casciago, che ha raggiunto un accordo con il capitano del Milan Campione d'Europa.
Il programma, sempre realizzato da Dino Dini, l'autore del famosissimo Kick Off, prevede due sostanziali modifiche, e cioè la possibilità di disputare i tempi supplementari, e lo spareggio ai rigori.
Insomma in vista dei Mondiali di quest'anno gli appassionati di calcio non avranno certo da annoiarsi.

Riportiamo l'esatto indirizzo di due punti vendita di Milano citati nell'articolo "Signore e signori... Ghostbusters & Turbo Outrun", apparso sul numero di Febbraio '90:

**MESSAGGERIE MUSICALI**
Corso Vittorio Emanuele, 22
Milano

**PENATI**
Via Simone 49/D
Corbetta (MI)



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



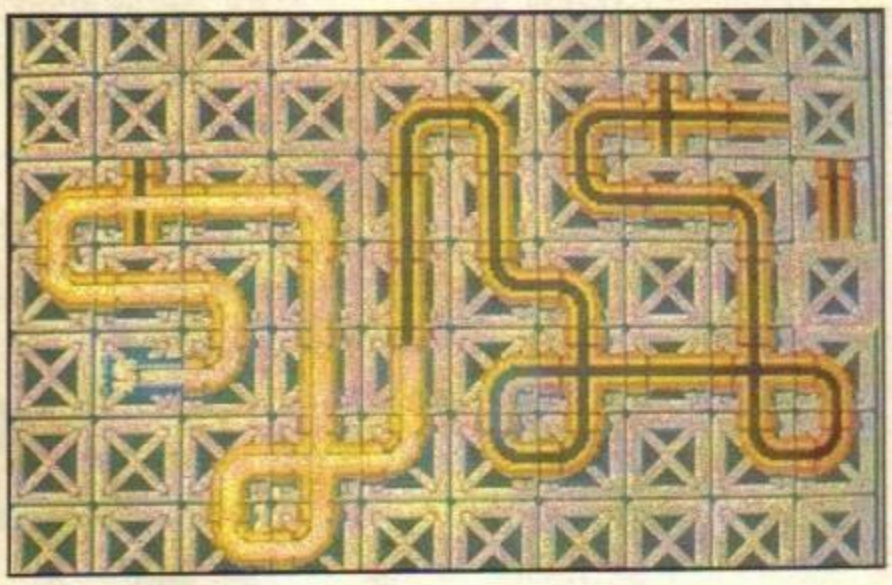
"La versione Amiga non è caricata in blocchi: tutto il fondale è un gigantesco disegno che continua a venire caricato da disco risparmiando così un sacco di memoria. Questa tecnica è costata circa tre mesi ai programmatori di Ninja Warriors ma noi la abbiamo perfezionata in soli sei giorni! Tiriamo fuori la grafica direttamente dalla ROM, la selezioniamo, la ricoloriamo e voilà! Il gioco è fatto. Il personaggio principale era troppo grigio e noi lo abbiamo fatto diventare completamente blu, ed è senz'altro molto meglio.
Per quanto riguarda i programmi degli altri, Ivan ha confessato di giocare un sacco a Chaos Strikes Back ("assolutamente fantastico" è la frase che ha voluto far pubblicare), Drakkhen e Typhoon Thompson. Mike ha anche confessato di avr giocato QUEL gioco con i ninja ma Ivan è stato meno diplomatico e ha dichiarato: "Ninja Warriors fa pena!" (Dicon che faccio film penosi, perché lavoro col... da "John Holmes" di Elio e le Storie Tese). Beh, chi vincerà la guerra dei ninja? Mah.

## TEQUE: DI TUTTO, DI PIU'

La Teque potrebbe non essere un team di programmazione molto vecchio, maq senz'altro è molto prolifico. Fondata nel 1987 da Tony Kavanagh, Peter Harrop e Shaun Hollingworth, la Teque ha lavorato a Prison, Pac Mania (finora sotto il nome di Crisalys), Blasteroids, Toobin', Xybots, Thunderbirds, Passing Shot, Continental Circus, Chase HQ, Laser Squad e Cyberball tanto per nominarne un paio (!?!?!)
Adeso il team sta lavorando a Shadow Warriors (ovviamente), Manchester United Football Club, Scramble Spirits, Space Harrier II (questi ultimi due recensiti su questo numero), una nuova versione di The Hunt For the Red October che uscirà insieme al film, Klax e un nuovo gioco su Rogue Trooper. Instancabili, eh?

## PIPEMANIA

Ecco a cosa si riferisce la nostra copertina, al nuovo puzzle-game della Empire.
Molti cominceranno a dire che non se ne può più di gichi in cui bisogna cambiare colore a dei tasselli, oppure percorrere dei percorsi definiti e così via; ma vi assicuro che Pipemania è molto di più perché il percorso lo farete voi di volta in volta e tramite le vostre scelte sarà possibile completare i numerosissimi e vari quadri a disposizione, in più l'opzione a due giocatori sarà veramente uno spasso.
Non c'è che dire un altro gioco ben fatto!




IDEE MERCATO

A CURA DI SUARES & ADLER ITALIA S.r.l.

**Il dominio del tempo.**

Lo "spirito" della grande Russia rivive in due ineguagliabili orologi " **Bisciov** ", modello "Tradizione" e modello "Lenin".
Il loro movimento meccanico é praticamente indistruttibile ed inarrestabile nella sua precisione.
In acciaio cromato, confezionati in simpatici astucci, con garanzia di un anno, gli orologi "Bisciov" sono l'ideale per chi desidera avere sempre il controllo del Tempo. Senza problemi di pile scariche...**Dalla Russia con amore!**
Consegna 20 giorni data ricevimento ordine.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:
Suares & Adler Italia S.r.l.
Casella postale 337 -20101 - Milano

**Si. Voglio ricevere l' orologio "Bisciov"**

❑ modello "Tradizione" - ❑ modello "Lenin"
(segnare con una crocetta il modello desiderato).

Al prezzo di £. 89.000 cad. + £. 5.000 per spese di imballo e spedizione.

☐ Allego assegno bancario non trasferibile intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

☐ Allego ricevuta di versamento sul c.c. postale n° 15089204 intestato a:Suares & Adler Italia S.r.l.

Nome e Cognome .....
Via ..... N° ..... Cap .....
Città ..... Sigla Prov.(.....)
Tel..... Data .....




http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

# the GAMES machine

**SOFTWARE ORIGINALE**
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

# SOFTWARE

LA NUOVA RIVISTA CON DISCHETTO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN EDICOLA A L. 13.500

# DRAGON SCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM REVIEW

## AMIGA:

| | | |
|---|---|---|
| Asterix | L.45.000 | 70 |
| Bad Company | L.49.000 | 40 |
| Damocles | [L.n.p.] | 38 |
| Dyter 07 | L.29.000 | 36 |
| Hole In One M. Golf | L.69.000 | 34 |
| Hound Of Shadow | L.45.000 | 22 |
| Infestation | L.39.000 | 66 |
| Krypton Egg | L.39.000 | 74 |
| Overlander | L.29.000 | 76 |
| P-47 Thunderbolt | L.39.000 | 30 |
| Rainbow Island | L.29.000 | 32 |
| Scramble Spirits | L.29.000 | 19 |
| Sideshow | L.39.000 | 16 |
| Skidoo | L.39.000 | 68 |
| Soccer Manager + | L.18.000 | 28 |
| Space Harrier II | L.29.000 | 18 |
| Star Trash | L.29.000 | 26 |
| Stryx | L.29.000 | 20 |
| The Untouchables | L.29.000 | 24 |

## ATARI ST:

| | | |
|---|---|---|
| P-47 Thunderbolt | L.39.000 | 30 |
| Scramble Spirits | L.39.000 | 19 |

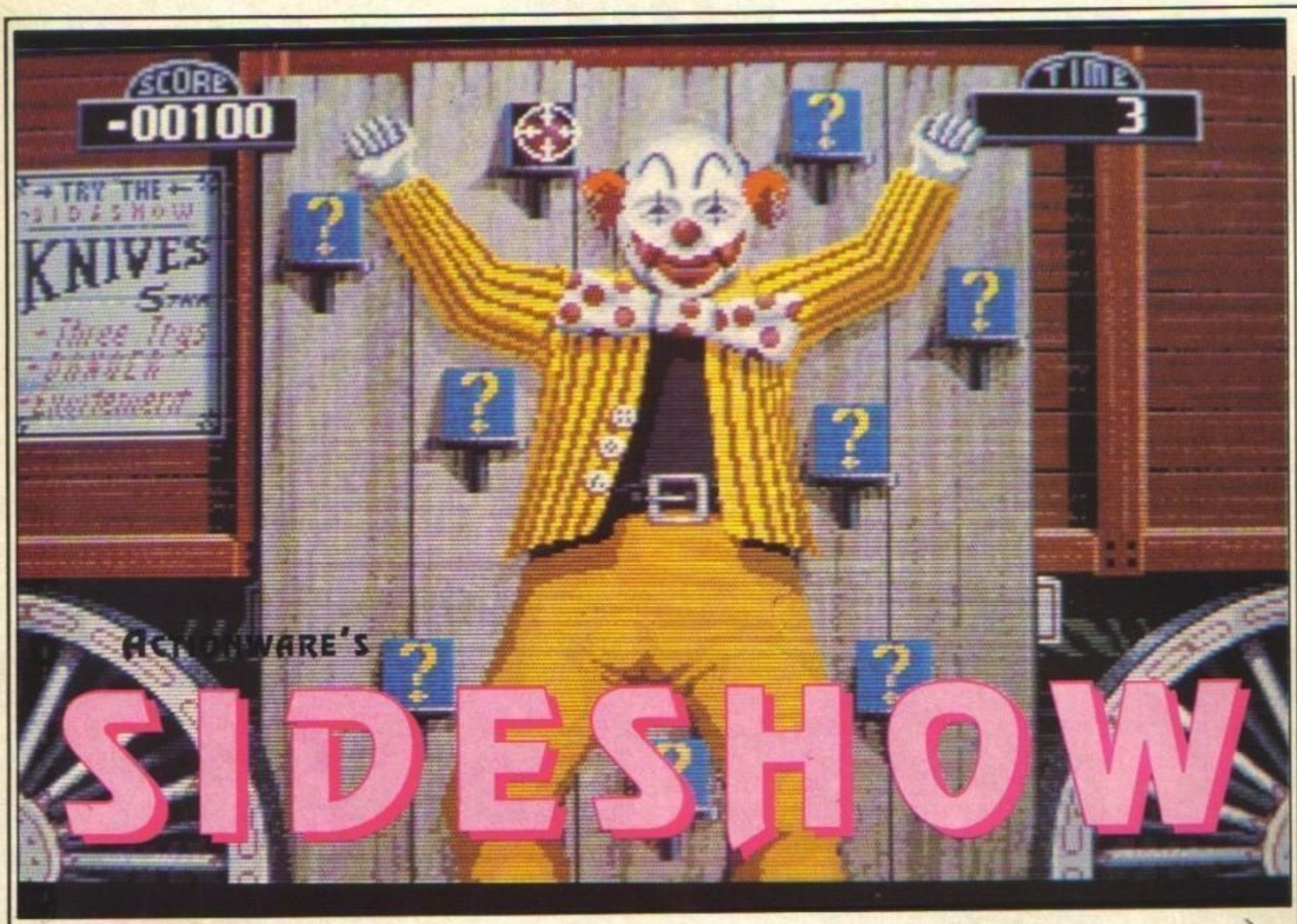
## PC MS DOS:

| | | |
|---|---|---|
| Blood Money | L.39.000 | 64 |
| Bruce Lee Lives | L.49.000 | 60 |
| California Pro Golf | L.15.000 | 42 |
| Dragon's Lair | L.99.000 | 78 |
| Starflight II | L.69.000 | 65 |
| Strider | L.29.000 | 73 |
| TANK | L.69.000 | 62 |
| Xenon II | L.49.000 | 77 |

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




**C'è chi va al Luna Park per l'otto volante, chi per l'auto scontro, chi per il castello incantato e chi per sparare al tiro a segno. Signore e Signori, fucili alla mano e pronti a sparare sul vostro monitor.**

Sideshow è il nuovo gioco Actionware che prevede l'utilizzo della Light Gun, ovvero la pistola ottica collegabile alla porta joystick del vostro Amiga. Per la verità è più facile e preciso giocare con il mouse, ma ebbrezza di avere fra le mani una pistola (sì Marco, ho detto UNA, non UN) aggiunge "effetto verità" alla simulazione.
Nella confezione troverete tre dischetti installabili su Hard Disk — e questa è una grande comodità visti i continui caricamenti — un libretto d'istruzioni e una ruota decodificatrice che vi servirà per poter inserire le varie parole chiave che di tanto in tanto il programma vi chiede. Giunti alla schermata d'ingresso del Luna Park avrete la possibilità di regolare la vostra Light Gun, se l'avete, e di scegliere il livello di gioco. Avrete la possibilità infatti di acquistare il biglietto per i bambini o quello per gli adulti. Oltre al prezzo, le differenze fra un biglietto e l'altro sono molte. Se scegliete infatti il biglietto per i bambini potrete andare a visitare solo 5 stand (quelli che si trovano sui dischetti 1 e 2, ed evitare così di usare il dischetto 3... molto furbi questi della Actionware), la fame vi arriverà meno in fretta e sarà più facile portare a termine il gioco.
Parlavo di fame perché durate le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



vostre scorribande ai vari tipi di Tiro a Segno vi verrà sempre di più l'acquolina in bocca e se vi scordate di mangiare sarete costretti a lasciare il Luna Park per tornare a casa a saziarvi.
Una volta acquistato il biglietto accederete agli stand. Sta a voi scegliere quello che più vi piace e selezionarlo sparandoci sopra. Chiaramente giocare vi costerà una certa cifra e quindi dovrete avere il denaro necessario per accedere ad ognuno degli 8 tendoni.
Strano a dirsi. Per vincere non basterà sparare a caso, ma bisognerà cercare di colpire determinati oggetti. Solo così vincerete. Infatti in rapporto al punteggio che otterrete allo scadere del tempo o finite le munizioni, guadagnerete un certo numero di monete. Se ne riuscite a guadagnare un numero pari o maggiore a quello speso per giocare avrete vinto il baraccone. Vincete per tre volte e il baraccone dovrà chiudere. Chiudeteli tutti e 8 (o tutti e 5 se avete acquistato un biglietto per bambini) e avrete terminato il gioco.
Questa in sostanza la regola del gioco: far fallire il Luna Park.
Come dicevo prima dovrete anche ricordarvi di mangiare e se quindi state arrivando sull'orlo della crisi nervosa per denutrimento (lo saprete grazie a una barra rossa che mano a mano che passa il tempo aumenta) dovrete fare un salto al tendone delle leccornie e spendere i vostri soldi per mangiare.

Oltre a questo di tanto in tanto scoprirete per terra delle cartacce, dei tappi di bottiglia o incontrerete dei personaggi piuttosto ambigui intenti a vendervi degli oggetti. Ogni cosa può nascondere un guadagno di soldi o una perdita (o nulla di tutto questo) e quindi prestate attenzione alle vostre scelte.
Le otto prove che dovrete affrontare sono: i palloncini che dovrete colpire in un certo ordine da scoprire, le biglie colorate (dovrete colpire solo quelle verdi perché quelle rosse vi fanno perdere punti), il Potpourri dove dovrete abbattere ochette, barchette, uova e aeroplani (attenzione perché anche qui c'è la possibilità di perdere molti punti), la prova della forza, il lancio dei coltelli (cercate di non colpire le facce storte e il clown!), la bottega degli orologi (non rompeteli!), la valle dei morti e infine l'abbattimento di un vostro amico (o nemico) nella vasca dell'acqua. In questa prova, infatti, oltre alla faccia che la Actionware vi fornisce, potrete editare il volto di chi volete utilizzando un qualunque programma grafico.
Molte possibilità quindi in un gioco multievento che vi farà rivivere le emozioni delle shooting gallery, soprattutto se possedete la light gun.
Ah, dimenticavo, nella confezione trovate anche un pacchetto di pop corn: più simulazione di così!

Amiga

**Sideshow ripercorre molto bene la strada dei baracconi di tiro a segno e lo scopo del gioco lo rendo molto accattivante. Non è facile portare a termine la "missione" perché ci sono diversi baracconi che richiedono una buonissima dose di riflessi oltre a una mira eccezionale per essere vinti. Il mirino che appare (se giocate col mouse) è molto preciso e anche se possedete la light gun ci sono alcune prove che richiedono una tale precisione che solo col mouse potrete sperare di terminarle. Il sonoro è molto curato e alcuni effetti sono campionati dai suoni reali. Certo, il gioco potrebbe sembrare monotono, ma gli otto baracconi da visitare (molto diversi fra loro) e le situazioni che di tanto in tanto vi accadono lo rendono longevo e accattivante. Un'ultima raccomandazione: determinate situazioni che dovrete scoprire vi danno un sacco di crediti omaggio, e altre ve li tolgono: scoprire per credere!**

**GLOBALE 72%**

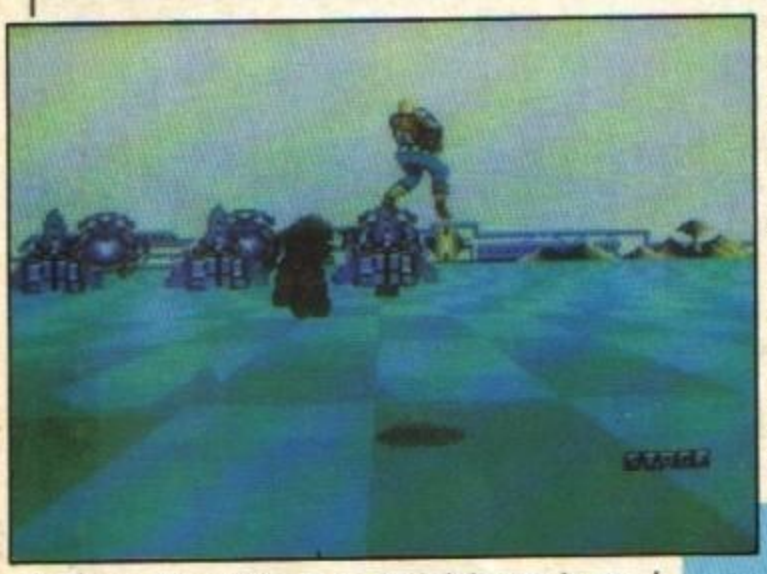
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE'S

# SPACE HARRIER II

**Per la serie "le apparenze ingannano" ecco tutta la verità su un gioco che non è quello che dovrebbe essere, essendo quello che sarebbe dovuto essere stato. E con tutti questi ausiliari mi sembra proprio il caso di spiegarsi meglio...**



Come da copione tutto ha inizio con la solita frase di Giorgio: "Max, ti va di fare Space Harrier 2?", la domanda in tono apparentemente cortese nasconde in verità una ben più crudele realtà che suona circa così: "Beccati questo, chiudi la bocca, lavora bene, lavora in fretta, fila via che per oggi non ho proprio più voglia di averti fra i piedi!". Questa volta però non avevo poi tanto da lamentarmi, questo perché tutto sommato Space Harrier 2 è uno di quei titoli che "pompano" e che non dispiace certo aver da recensire.

La prima cosa da dire è che la versione consegnatami non era dotata ancora di confezione in quanto speditaci direttamente dalla casa produttrice, ed è proprio da qui che i conti iniziavano a non tornarmi più. Come tutti saprete l'originale Space Harrier è stato convertito un annetto fa circa dall'Elite, e come ancora voi tutti saprete è stata annunciata la conversione di Space Harrier II e a farlo è stata la Grandslam, come mai allora sull'etichetta è stampato il marchio Elite? Boh, carichiamolo e poi vedremo. Detto fatto ecco che compare una bella schermata inedita, e quindi ha inizio il gioco, a questo punto però ho un momento di perplessità perché se la memoria non mi ingannava il gioco è esattamente lo stesso. Visto quanto è accaduto con Tom & Jerry 2 la cosa poteva non stupirmi più di tanto, ma ancora non mi sentivo appagato. Poi improvvisamente l'illuminazione: TGM numero 8, pagina 37, riquadro in basso a destra (non c'è da stupirsi per l'accuratezza dei particolari, prima di essere eletti al titolo di redattori bisogna superare l'iniziazione dimostrando una padronanza integrale di tutte le "sacre scritture" nella loro globalità). La sopracitata postilla riguardava una prevista futura commercializzazione dei secondi dieci schermi del coin-op originale di cui non si trovava traccia nella conversione (qualora foste riusciti a superare indenni la prima decina). E così il mistero è risolto, questo Space Harrier non ha niente a che vedere con lo Space Harrier II di prossima pubblicazione sotto etichetta Grandslam (al momento ci è pervenuta solo la versione Commodore 64, ma non escluderei una repentina recensione dell'ultima ora in questo stesso numero), ma altro non è che la riproposta del gioco già commercializzato a cui si è aggiunta la seconda parte che va considerata come un semplice data-disk contenente i rimanenti schermi (caricabili anche separatamente). E così ecco come Sherlock Max ha brillantemente risolto un'altro difficilissimo caso, bye-bye.

Amiga

**La conversione di Space Harrier è sicuramente da annoverarsi fra quelle riuscite benone, adesso poi che la fedeltà con il coin-op è completata dall'aggiunta dei rimanenti schermi non posso certo risparmiarmi un giudizio favorevole. Una decurtazione sul voto originalmente strappato mi sembra però d'obbligo per dare sfogo al mio risentito disaccordo con la strategia dell'Elite che pubblica due volte un gioco che poi è sempre lo stesso e che non si capisce per quale trascendentale motivazione non poteva essere omnicomprensivo di tutto fin dall'inizio.**

**Globale 82%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## Grandslam's

# SCRAMBLE SPIRITS

**Ehi ragazzi, staccatevi un po' da Bomber, ci sono altri modi in cui si possono ingaggiare duelli aerei. Per esempio con una dimensione in meno e visti dall'alto, non ve li ricordate più gli aviosparatutto? E qui l'aviazione ha pure un secolo in più, non vi basta?**

In Scramble Spirits siete alla guida di un aviogetto del ventunesimo secolo (da cosa si capisca non lo so ma le istruzioni dicono così) e, indovinate un po', la Terra è stata attaccata da una misteriosa flotta di aerei che non si sa proprio da dove vengano. Quindi o sono le forze extraterrestri che fottevano gli aerei nel Triangolo delle Bermude, o sono gli stessi piloti rapiti che ritornano con una gran voglia di sangue, oppure gli autori del gioco hanno inventato la trama più idiota che io abbia sentito da qualche secolo a questa parte. Ma che importa? Noi li dobbiamo sforacchiare e basta. Il che non è difficile con i nostri colpi sparati a ripetizione e con le bombe di cui disponiamo per i bersagli terreni; perché dimenticavo che ci sono anche i bersagli terreni: anche questi (dei carrarmati) appartengono all'esercito che non si sa da dove viene. Ma anche stavolta ciò non ci deve interessare perché il nostro scopo sarà distruggerli e basta. Dunque, gli aerei nemici si propongono nei soliti giochi aerei e sparano i soliti proiettili, gli stessi che escono dai cannoni dei carrarmati. Ci sono poi gli schermi bonus in cui il velivolo che guidate e i nemici subiscono una sconcertante spixellatura e diventano grossissimi. A volte potete affiancare al vostro aereo dei battistrada volanti che scaricheranno ulteriori proiettili e potranno trasformarsi in terribili bombe se lo vorrete. Poi ci sono i supervelivoli di fine livello, tutti diversi, tutti particolari e con la propria tecnica d'attacco.

### Amiga

**Sinceramente, nessuno sentiva bisogno della conversione di un simile gioco: già mediocre al bar, pessimo ora a casa. La grafica è raccapricciante, gli schermi bonus sono ridicoli, l'unica nota positiva è data dal sonoro, con la proposta di simpatiche musichette di accompagnamento. Se vi può bastare...**

**Globale 39%**

### ST

**Se sull'Amiga la cosa migliore era la musica, come volete che sia la versione ST di Scramble Spirits?**

**Globale 37%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

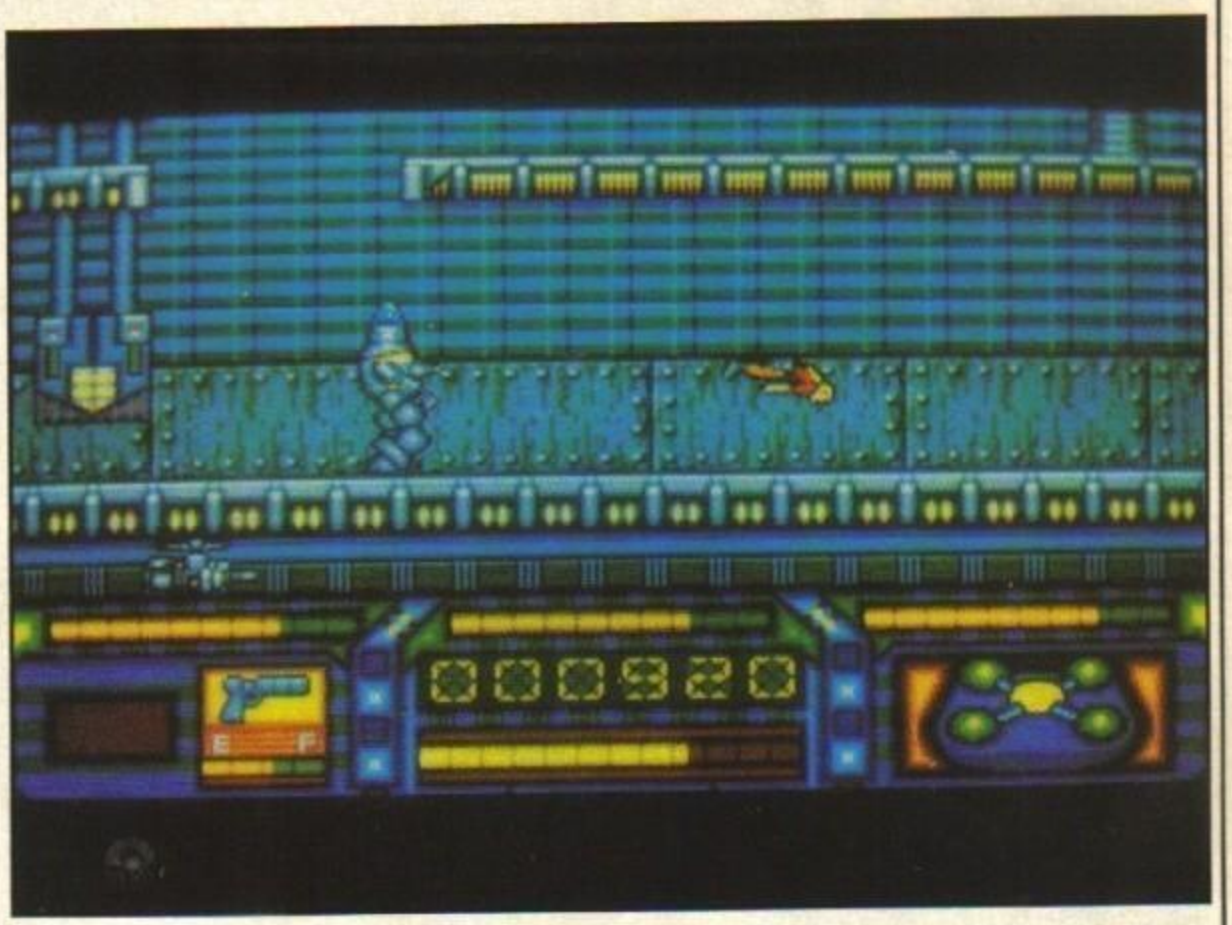
**Guardati dalla macchina. La vita a contatto con la natura è stato il vero patrimonio dell'uomo. L'automatizzazione è un crimine — questi i più sicuri slogan di una civiltà già sconvolta da una guerra e ora vittima di violenze cibernetiche giornaliere. L'ossessione del progresso ha portato alla creazione di macchine troppo simili all'uomo per accettare la subordinazione, e così il fenomeno del progresso si è rovesciato contro l'uomo stesso. Come rimpiange ora l'uomo i tempi in cui al posto di mastodonti ripieni di chip c'erano alberi e invece di ciclopiche astronavi uccelli volavano nel cielo. E per cercare di fermare il movimento terroristico robotizzato, l'Umanità spedisce... un cyborg.**

Dopo la Grande Guerra Atomica, i quattro più influenti governi della Terra decisero che si doveva cooperare per salvaguardare il patrimonio di vite umane sopravvissute all'ecatombe (meno male). Finalmente si prospettavano tempi di pace e la più chiara dimostrazione fu la costruzione di un incredibile complesso cittadino che accogliesse i superstiti, nel quale si poteva ricominciare a condurre una vita normale. La superstruttura si compose di cinque enormi cupole in ognuna delle quali venne costruità una città. Popoli di varie razze formarono un agglomerato urbano senza precedenti e soprattutto furono un popolo in pace. Ma tutti si erano dimenticati delle macchine: indispensabili, velocissime ma negli ultimi tempi pericolosamente simili all'uomo. D'altronde simili aiuti erano stati fondamentali per la ricostruzione e l'uomo in fondo associava spontaneamente il positivo pensiero della Rinascita alla figura del robot. Mai associazione si era rivelata più errata. Qualche decennio dopo la costruzione delle Città-Cupola si verificarono terribili episodi di devastazione che videro in primo piano degli esseri automatizzati; di lì a poco metà della popolazione di Città delle Cupole era stata trucidata e si prospettava dopo la tragedia nucleare quella cibernetica. Come fermare l'avanzata delle "Arance Meccaniche" (ve piace l'analogia?)? Tra gli scienziati, quelli ancora vivi, cominciava a circolare l'idea che solo un super-robot poteva fermare simile devastante movimento; questo scatenò mille polemiche visto che si era già avuta dimostrazione dell'inaffidabilità degli esseri automatizzati. Gli scienziati alla fine convinsero tutti che il loro super-robot, che avrebbero battezzato Stryx, non avrebbe mai potuto ribellarsi ai loro ordini visto che erano stati inibiti i suoi impulsi di autonomia e libertà: un cyborg intelligentissimo ma che un uomo poteva rendere docile come un agnellino. E Stryx venne subito spedito a caccia di androidi e alla ricerca soprattutto di quattro chiavi che possono neutralizzare il complesso da cui ogni robot trae energia. Nel gioco voi siete proprio Stryx, cyborg dall'aspetto Schwarzeneggeriano nella fantastica sequenza introduttiva del gioco e simpaticissimo quanto minuto sprite nelle sequenze di gioco. Come si è detto il vostro scopo è debellare la minaccia meccanica; nei vari piani e

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ripiani della Cupola Centrale, che è quella da cui partite, questa è subito manifesta: mitragliatrici che sparano da sole verso di voi, cingolati senza conducente che vi si fanno incontro spontaneamente, cannoni volanti che puntano dritto verso di voi. Indubbiamente l'impressione di intelligenza viva c'è. Ma non è compito vostro studiare gli schemi mentali delle macchine, il vostro scopo è distruggerle. Per questo, sparse per le travature delle varic città ci sono armi manuali e bombe, tutte da includere nel vostro (non molto capiente) inventario. I proiettili devono sforacchiare la sostanza biomeccanica assortita degli ambienti cittadini e possono essere sparati a ripetizione



con una mitragliatrice e anche potenziati con speciali cartucce che troverete. Insomma un po' di varietà nell'armamentario che fa bene anche all'impatto visivo: simpaticissimo vedere Stryx correre con il mitraglione a tempo con il movimento del braccio. Ma Stryx non corre soltanto: salta (salto mortale alla Impossible Mission), si arrampica (ci sono pertiche orizzontali e verticali) e fruisce anche di mezzi aviotrasportanti: in primis di un jetpac con cannone incorporato. Gli altri due mezzi che può utilizzare sono la Speeder Bike e la navicella mineraria: questi però vanno usati in ambienti diversi da quello cittadino e rispettivamente nei condotti di collegamento tra città e nell'Alveare. Questi sono due schermi totalmente diversi da quello urbano e vi si entra tramite porte di cui Stryx deve possedere la scheda d'accesso: nei canali di collegamento vi cimenterete in una furiosa sequenza sparatutto con Stryx in sella alla moto volante e ogni sorta di manifestazione biomeccanica che fluttua o è attaccata alle pareti del condotto; l'Alveare è invece un complesso minerario in cui venite coinvolti in una battaglia altrettanto tempestosa: il tutto somiglia moltissimo a Thrust visto che avete una navicella di cui dovete regolare propulsione e rotazione mentre i nemici sono cannoni, navicelle etc. Entrare nell'alveare serve soprattutto per recuperare energia: ci sono infatti utilissimi "pod" che possono ripristinare i livelli energetici di armi, carburante, dello stesso Stryx e così via. Il tutto per arrivare incolumi e carichi degli oggetti giusti nella sequenza di disattivazione del cuore energetico della popolazione cibernetica.

Amiga

**Mitico Stryx. L'atmosfera cibernetica è resa ai massimi livelli ed è orlata di una grandiosa ironia, basta infatti soffermarsi sull'iconografia dell'eroe cibernetico per divertirsi: codino svolazzante, capitomboli da Barnum, pose da James Bond. Ma non c'è solo Stryx da osservare: ci sono i terribili robot cingolati, le bizzarre presenze cibernetiche dei canaloni e dulcis in fundo la "guest star" Robby, il grattacielico robot del"Pianeta Proibito". In un simile ambiente l'avventura diventa irresistibile, grazie anche al corredo fantascientifico messo a disposizione: il jetpac, la moto, la navetta. Elementi che consentono di vivere tutte le migliori situazioni di fantascienza proposte sul grande schermo. Se a questo aggiungete la fantastica sequenza introduttiva del primo dischetto allora Stryx diventa un appuntamento irrinunciabile.**

**Globale 93%**

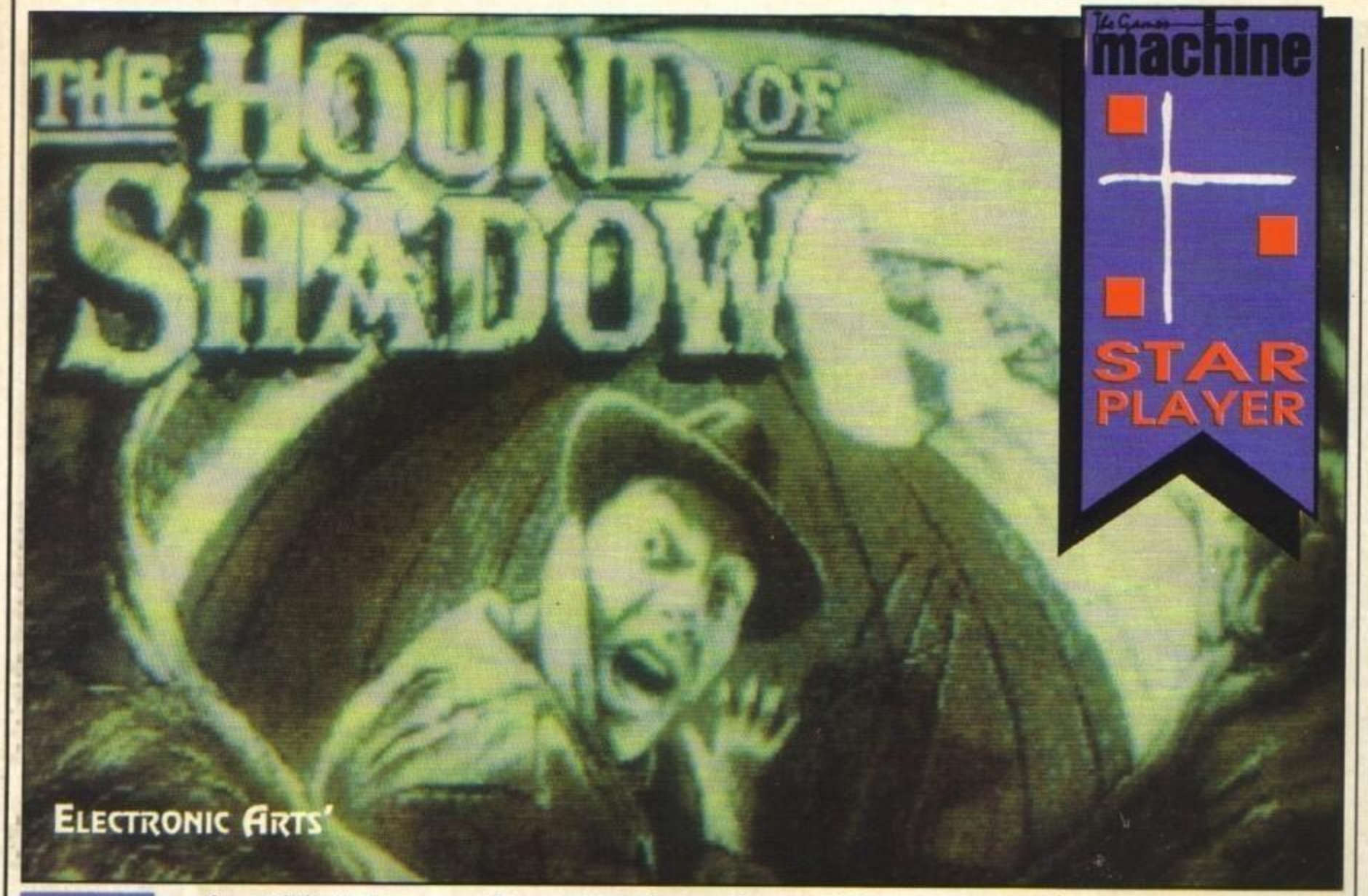


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# THE HOUND OF SHADOW




The Games machine

STAR PLAYER

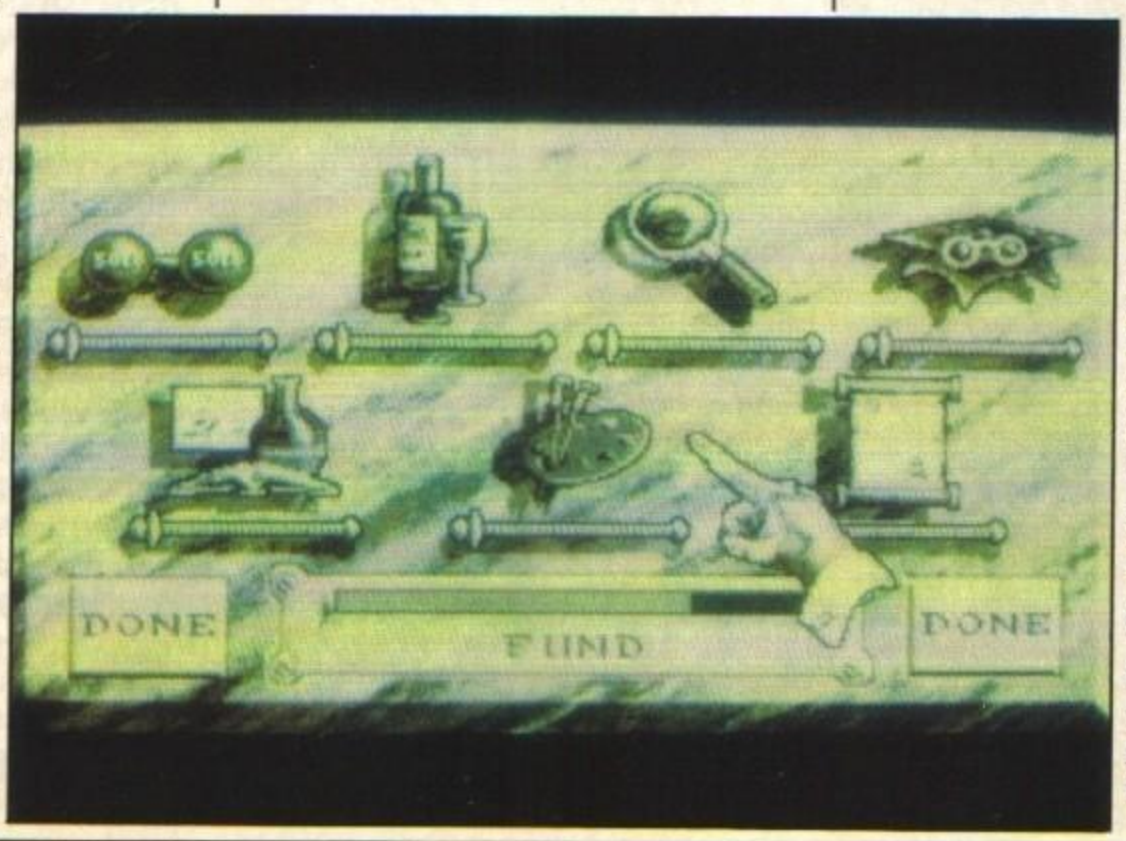
**Per i patiti di Lovecraft e per coloro che non hanno perso un solo numero di Dylan Dog, ecco una piacevolissima sorpresa da parte della Electronic Arts. Un'avventura testuale tra le nebbie di Londra d'inizio secolo, che vi terrà col fiato sospeso e che vi farà temere per la vostra vita, e... per la vostra anima.**

Per chi ha la sfortuna (o fortuna forse) di non conoscere Lovecraft, una piccola introduzione al personaggio è d'obbligo, in quanto Hound of Shadow è in sintesi un RPG basato sulle creazioni letterarie di questo macabro scrittore (chi ha detto "Call of Cthulhu"?).

Howard Philips Lovecraft, questo è il suo nome completo, nasce nel 1890, e all'età di solo otto anni rimane orfano del padre morto in un istituto per malati di mente, nel giro di pochi anni lesse tutti e i 2.000 volumi della biblioteca paterna, e a soli 15 anni scrisse la sua prima novella: "The Beast in the Cave". Negli anni a seguire Lovecraft fu autore di altri libri come "Herbert West - Reanimator" da cui è stato tratto anche un film, la storia di un novello Frankenstein che rimane vittima delle proprie creature, e cominciò a scrivere per una rivista che pubblicò molte delle sue migliori storie: "Weird Tales".

In ogni modo il suo vero capolavoro resta "The Call of Cthulhu", libro nel quale tutti i miti e le immaginarie creature partorite dalla sua mente prendono corpo dando agli uomini un macabro messaggio: l'impotenza e la piccolezza che gli uomini dimostrano di fronte alle forze del male.

In ultima analisi il vero orrore che i racconti di Lovecraft suscitano non è da ricercare nelle storie in se stesse, ma piuttosto nel concetto di fondo, e cioè che l'universo non é di nessuna importanza, e che noi siamo molto piccoli, insignificanti e soli.




Ok, dopo questa introduzione di stampo letterario, passiamo a quello che più interessa voi lettori, il gioco.

"The Hound of Shadow" come si diceva prende spunto dai racconti del sopra citato Mr. H.P. Love-

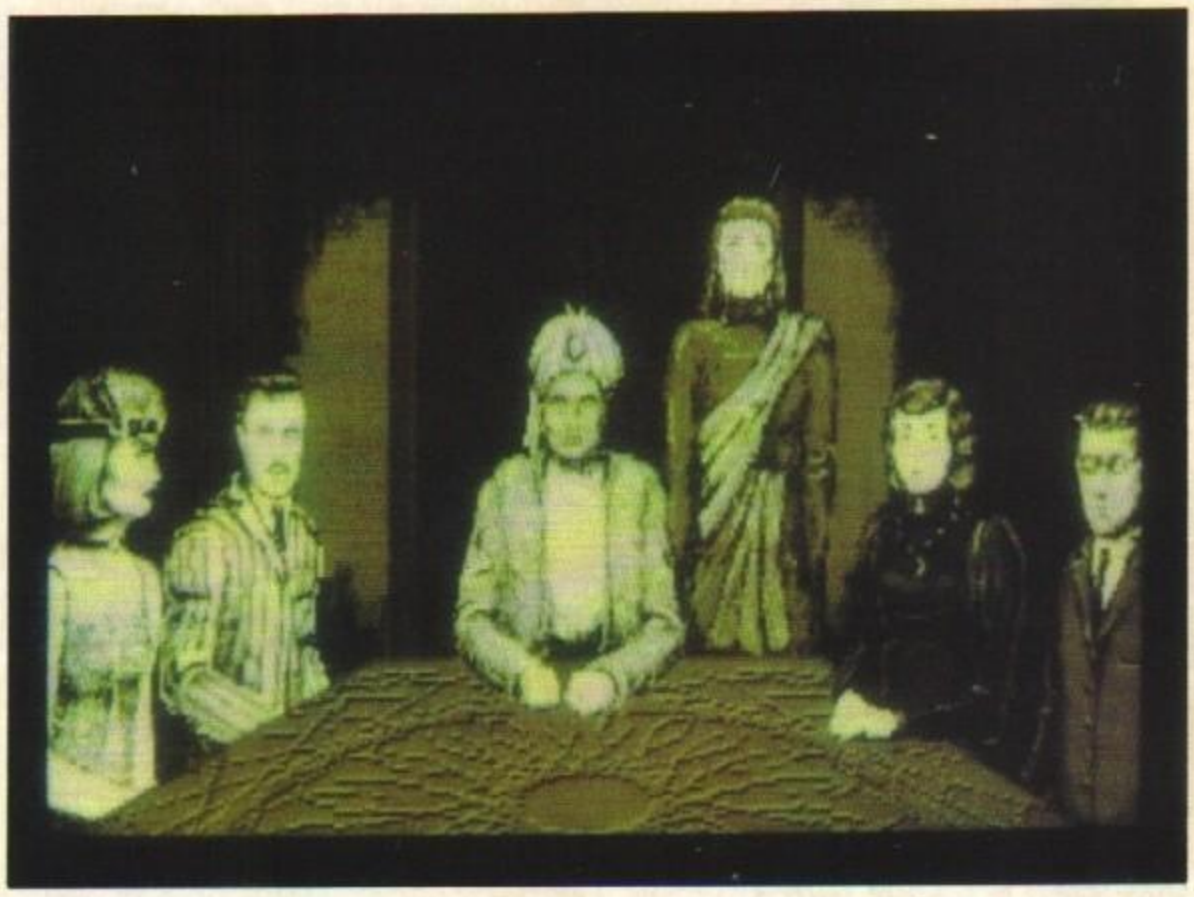


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



craft, ed è un RPG (Gioco di Ruolo per chi non lo sapesse ancora!), perciò armatevi tutto il coraggio che possedete e cominciamo ad addentrarci in questo mistico e arcano palcoscenico di terrore.
Prima di tutto voglio dirvi che "The Hound of Shadow" è una avventura testuale, e non una Graphic Adventure alla Lucasfilm come sperava MA; la vostra professione sarà quella che sceglierete inizialmente tra giornalista, scrittore, investigatore privato, studente, avventuriero o aristocratico e la vostra nazionalità Inglese o Americana.
Per creare il vostro personaggio, che potrà essere un uomo o una donna, vi saranno messe a disposizione moltissime opzioni, a partire dalle capacità fisiche e sociali, fino ad arrivare a quelle investigative, creative e spirituali, il tutto mette a vostra disposizione più di 40 abilità in dividere i punti che rappresentano le vostre attitudini.
Al termine delle vostre scelte vi verrà presentato un quadro generale del vostro personaggio che vi permetterà di averne un analisi quanto mai dettagliata. Un particolare curioso di questo RPG per computer, è che una volta che il vostro personaggio è morto, è morto realmente, cioè non potrà mai più prendere parte a questa o ad altre avventure che seguiranno, poiché il decesso viene registrato tra gli altri dati del personaggio in questione.
A questo punto potrete cominciare l'avventura vera e propria che, come detto in precedenza è testuale, frammezzata da alcune schermate fisse che graficamente ricordano le foto di inizio secolo, con sfumature che rendono molto bene l'effetto "nebbia" che è caratteristica principale di Londra, luogo nel quale l'avventura prende corpo.
I fatti che vi vedranno protagonista avranno inizio un'uggiosa sera del 1922 proprio nella Capitale Inglese, accettando l'invito di un vostro amico, vi recate con lui ad assistere ad una seduta spiritica condotta dal sedicente medium Adept Karmi, uno strano personaggio appena trasferitosi dall'India, che viene ritenuto uno dei medium migliori di Londra.
Nel corso della seduta però qualcosa non va come ci si aspettava; Lady Sauders, un'anziana nobildonna Inglese, balza in piedi e con una voce non sua, additando un giovane ospite della serata, pronuncia frasi che apparentemente non hanno alcun significato: "Il Mastino dell'Ombra è su di te, e tu ne porti il Marchio" (scusate la traduzione letterale NdBJ).
Detto questo la signora sviene, subito soccorsa dai partecipanti, e il vostro amico John sbiancato in volto, vi trascina fuori e vi riaccompagna al vostro appartamento.



Il giorno dopo nel corso del pranzo con John, lui vi spiegherà il perché di quella sua strana reazione della notte prima, la voce che usciva dalla bocca di Lady Sauders era quella di una ragazza che l'anno prima era morta a San Francisco in circostanze misteriose.
Così senza alcun indizio comincia la vostra ricerca per scoprire significato di quelle parole e del perché a proferirle fosse stata la voce di una donna morta un anno prima dall'altra parte dell'oceano, le conseguenze della vostra indagine vi porteranno ad addentrarvi in un mondo malvagio e magico, che vi legherà ad una oscura spirale di morte ed orrore.
Vi assicuro che il coinvolgimento è istantaneo, e le molte locazioni da visitare, scoprire e analizzare vi terranno con il fiato sospeso per parecchio tempo; la paura e l'impotenza che hanno fatto dei romanzi di Lovecraft dei capolavori, regnano sovrane, avrete realmente terrore di girare di notte per le strade di Londra, con il timore che qualcosa di mostruoso ed inesplicabile vi assalga e stronchi la vostra esistenza.
Tirando le somme ci troviamo davanti a un avventura come non se ne vedevano da tempo, è vero che è tutta in inglese e che se la vostra conoscenza della lingua anglosassone non è più che buona sarà un bel problema capire cosa sta capitando, ma è anche vero che l'atmosfera che si viene a creare giocando a "The Hound of Shadow" sembra inequivocabilmente reale e affascinante.
Ad ogni modo sono sicuro che il buon vecchi Dylan Dog si divertirebbe un mondo giocandola, e forse anche Groucho non disdegnerebbe una partitina tra una battuta e l'altra.

## Amiga

**Analizzando un videogioco dobbiamo tenere conto degli aspetti prettamente pratici dello stesso, cioè i suoi difetti e i suoi pregi; cominciamo elencandone i difetti: HoS è in inglese, se non conoscete questa lingua sarà pressoché impossibile giocare; il Parser non è tra i migliori ch'io abbia visto, e forse avrete qualche problema con la gestione degli eventi che vi graviteranno attorno.**
**Adesso i pregi: HoS è fantastico! non credo di aver giocato niente, dico niente, di più affascinante, l'atmosfera che si viene a creare giocandoci ha qualcosa di magico e arcano, e le numerosissime opzioni per la creazione del personaggio lo rendono incredibilmente vario.**
**Ok valutato il gioco la scelta adesso è solo vostra, sarete voi a decidere se provare brividi di freddo e terrore puro, oppure no, a me non rimane altro che darvi un consiglio da vero amico: non giocate MAI "The Hound of Shadow" di notte e con le luci spente, potreste pentirvene amaramente... Ah, Ah, Ah, Aaaaaah!**

**Globale 94%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



OCEAN'S

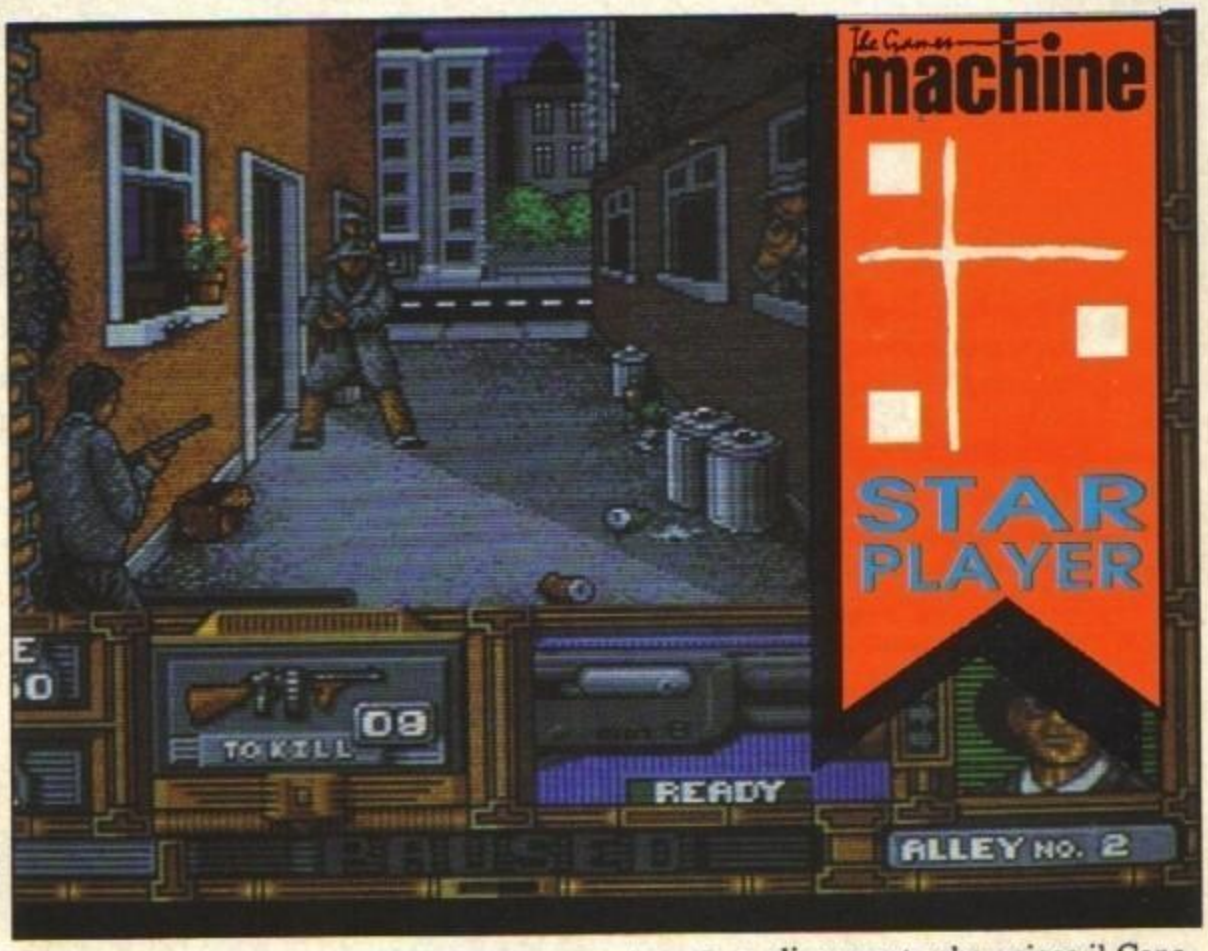
# THE UNTOUCHABLES

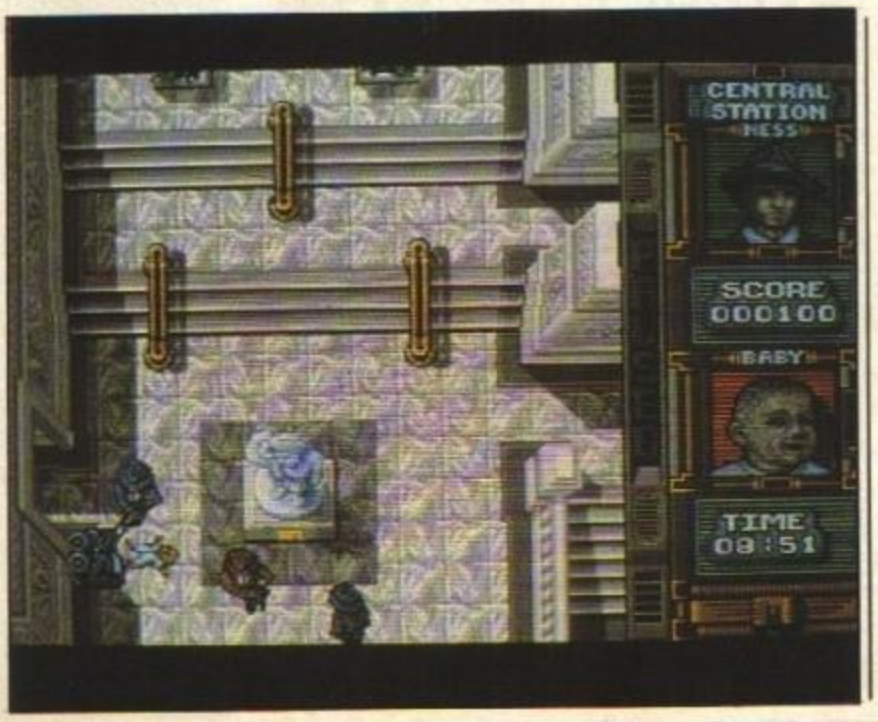
**Dopo aver Sconfitto Al Capone sul C64 sullo Spectrum e sull'Amstrad eccoci di nuovo contro questi immortali gangsters rinati sui nostri amati 16 bit.**

Una volta ancora Capone è riuscito ad arricchirsi grazie ad un traffico illegale di alcolici, no Carlo, non hanno mandato un'altra bottiglia di Whisky, uff!, quando si parla di alcool Carlo vuole avere sempre il monopolio, anche di quello etilico; stavo dicendo, nei tempi del proibizionismo era abbastanza difficile, per non dire impossibile procurarsi alcolici, è quindi semplice capire come Capone abbia fatto ad arricchirsi così in fretta, riuscendo a corrompere tutti i poliziotti della Chicago di quei tempi. La posizione di potere che Capone aveva acquistato non andava troppo bene al governo americano e quindi l'FBI manda uno dei suoi migliori agenti, Eliot Ness per farlo fuori.

Ora cercate di mettere in moto qualche milione delle vostre inutilizzate cellule celebrali e indovinare chi rappresentate nel gioco, Eliott Ness?, bravo, hai indovinato. Nel primo livello vi ritrovate in uno dei tanti magazzini dove Capone immagazzina quantità industriali di alcolici, siete qui perché sapete che vi si trovano dieci scagnozzi di Capone, con delle prove fondamentali per l'imprigionamento del re di Chicago, una freccia vi indica il percorso da seguire per raggiungere il più vicino gangster il possesso di un "Evidence", le munizioni non sono infinite, ma fortunatamente vi potete impossessare delle munizioni lasciate cadere dai gangters morti, potete anche trovare delle scatole di "first aid" (scusate ma non mi viene la traduzione italiana) (che sia pronto soccorso? NdMA) che vi ricaricano il livello della vostra energia che, a proposito, è la vosta bella faccia che viene via via soppiantata da quella di Al Capone mano a mano che venite colpiti.

Appena avrete raccolto dieci "evidence" verrete trasportati al secondo livello, vi




trovate su di un ponte che unisce il Canada agli USA dove dei gangster stanno abusivamente introducendo sostanze alcoliche, no!, Carlo a cuccia!, a cuccia!, dopo ti dò la tazzina col Glen Grant, a cuccia! E voi rotolando per terra (oh!, un'alliterazione di r, richiamante anche un suono onomatopeico, eh si, il liceo mi ha proprio rovinato), dovrete distruggere tutte le 50 bottilgie di liquore abusive, no Gio', non piangere, è solo una finzione, un videogioco, come direbbe un noto collega "è tutto simulato", anche qui è possibile reintegrare la propria energia colpendo le scatolette di "first aid", e, se tuttavia morite lo stesso, potrete sempre re-iniziare dall'inizio di questo livello, stessa cosa anche per i seguenti livelli,

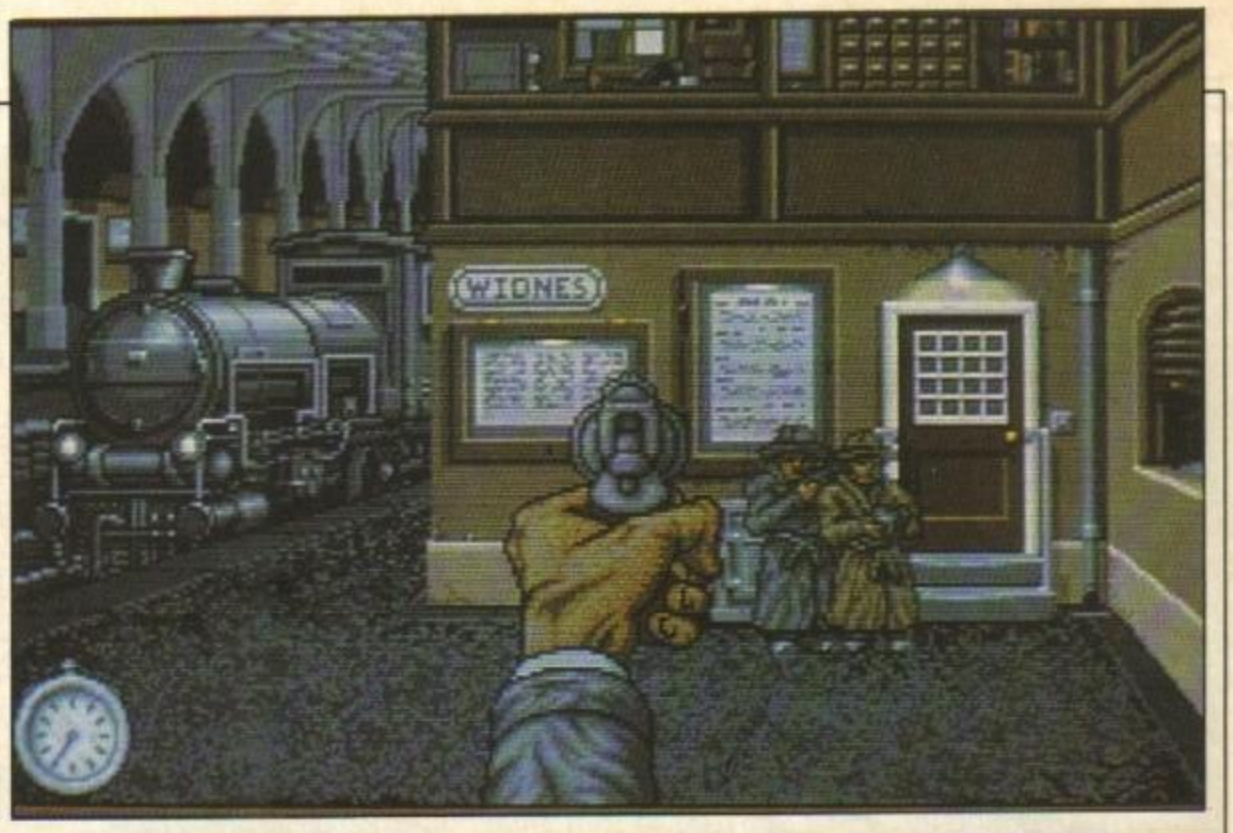
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tranne per quanto riguarda il quinto livello, dove se morirete dovrete reiniziare dal'inizio del quarto, aaargh!.

Nel terzo livello vedremo il nostro eroe in azione per le viuzze di Chicago nel tentativo di raggiungere la stazione, dove avete ricevuto la soffiata che Al sta tentando di lasciare la città, ben otto vicoli vi separano dalla stazione, e per ognuno di essi dovrete uccidere un determinato numero di gangsters, per ricaricare la vosta arma potete nascondervi dietro ad un muretto. L'azione si fa più frenetica al quarto livello dove, finalmente giunti nella stazione, dovrete salvare un bambino in una carrozzina da una rovinosa caduta da un'interminabile rampa di scale (aah!, la corazzata Potiomkin) intanto dovrete distreggiarvi trà il fuoco incrociato di decinaia e decinaia di altri gangster, arrivati infine alla vista del treno dovrete salvare un importante ostaggio dalle grinfie di uno scagnozzo di Al Capone (quinto livello), la scena è in stile Robocoppe (quando dovete sparare al maniaco senza beccare la donna) e se sbagliate dovrete reiniziare dalla scena della corazzata Potiomkin.

Salvato l'ostaggio Capone è praticamente finito grazie alla sua testimonianza, ma non si dà per vinto e riesce a scappare sulla cima di un palazzo, e questa è la sesta ed ultima scena, dovrete infatti colpire ripetutamente il ladrone fino a farlo precipitare giù da palazzo, la dinamica è simile, anzi praticamente uguale, a quella del terzo livello, e finalmente avrete finito, BROT!, Carlo!, ma che maniere sono!. e la bottiglia? Vuota?. Hic!.



Amiga

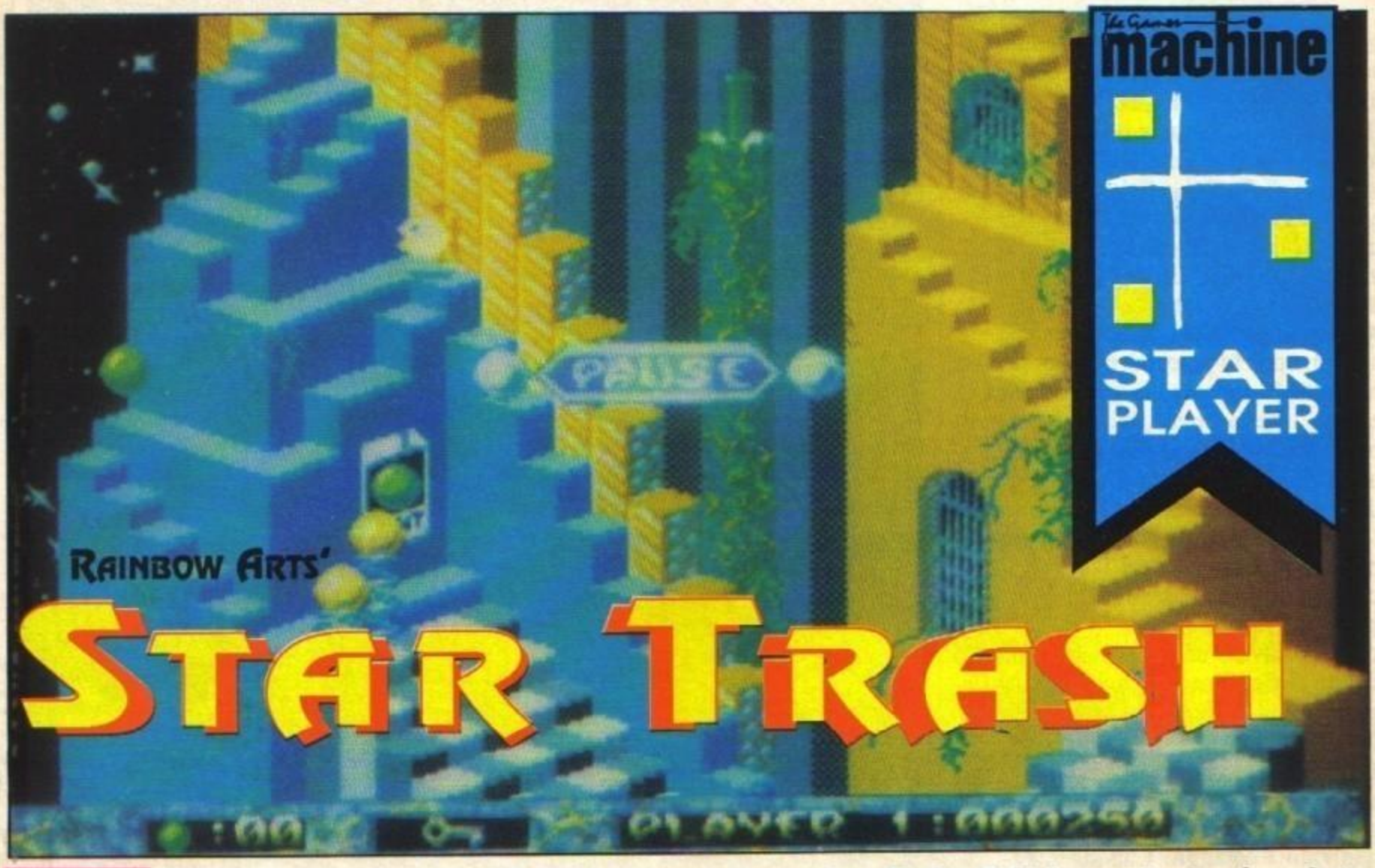
Di solito una conversione di un gioco dagli otto bit non è nient'altro che lo stesso gioco che giocavamo sul C64, per intenderci, ma con la grafica notevolmente migliorata, ma per gli Intoccabili, non è migliorata solo la grafica, quelli della Ocean si sono dati da fare anche per migliorare la giocabilità in generale. Infatti nella versione per Amiga l'azione di gioco è stata notevolmente accellerata, tanto per intenderci, nella prima fase, la mappa del magazzino è molto più piccola di quella del C64, questo elimina quel piccolo accenno di strategia che era peresente nella precedente versione, anche la grafica è stata disegnata seguendo uno stile più Arcade, non il peraltro bellissimo, stile realistico del C64. Altro esempio nella seconda fase dove è stato eliminato lo zoom del mirino del fucile, l'azione è molto più frenetica, il gioco è più "da Bar". Per quanto riguarda la realizzazione tecnica non c'è niente da ridire, non è la solita conversione dall'esatti, la presentazione è molto bella con la schermata di caricamento in Overscan, la grafica durante il gioco è veloce e colorata. E infine vale anche per questa versione quanto avevamo detto per le versioni otto bit, cioè che con il prezzo di un gioco vi portate a casa ben cinque diversi giochi, in quanto i livelli non sono nient'altro che dei giochi a sè stanti, per niente innovativi o originali, ma realizzati bene e divertenti da giocare.

**Globale 89%**



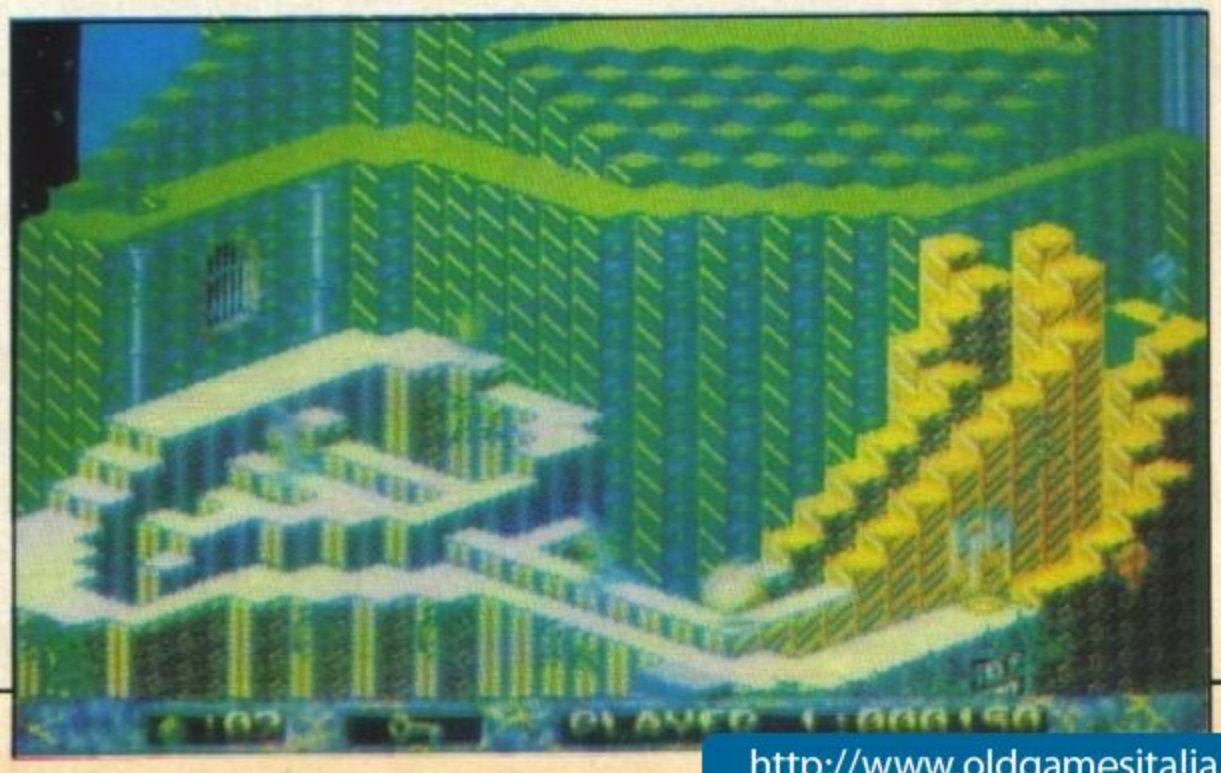
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




**Ricordate quanto detto il mese scorso riguardo a X-Out? Sì lo so che lo ricordate tutti, ma in beneficio a coloro che non hanno una buona memoria o non hanno comprato quel numero (e che noi accogliamo a braccia aperte come figliol prodighi, ma che invitiamo comunque a richiedere l'arretrato ad un prezzo ovviamente super maggiorato tanto per fare un minimo di meritata penitenza) ve ne rammento i caratteri salienti. Noi tutti qui in redazione eravamo più che sbalorditi dalle ultime realizzazioni firmate Rainbow Arts che si sono aggiudicate tutte quante delle più che lusinghiere votazioni, bene se allora eravamo indecisi su come si fosse verificata una tale metamorfosi all'interno di quella software-house adesso ci sembra proprio che l'anti-doping sarebbe opportuno. Perché? Ma perché Startrash è F-A-V-O-L-O-S-O!**

L'anno è novemilaquattrocentotrentasette dopo che Cielentano (ogni riferimento a personaggi realmente esistenti è e sarà assolutamente casuale) ha presentato Fantastico e siamo anche quest'anno giunti all'ennesima edizione del festival interstellare di Star-Remo. Ognuno dei partecipanti ha già dato ampiamente prova di tutte le proprie capacità vocali e ci stiamo avvicinando al momento culminante dell'elezione finale che premierà l'osannato vincitore con l'ambitissima "Stecca d'argento" che dovrebbe (almeno in teoria) aiutare a scalare le top-ten universali. Mentre Dorellik e la Carluccis stanno sottoponendo i poveri telespaziatori ad un super stressamentos (confetto morbido, mangiare con cautela) intensivo con le loro ultime tavanate-galattiche nel sotto scala del teatro Aristo si stà intanto procedendo allo spoglio delle ultime preferenze, quando ecco che all'improvviso accade l'imprevisto. Come era infatti risaputo fin nelle zone più remote della via Lattea i superfavoriti, nonché già annunciati come vincitori dalla telestazione Giove-1, per quest'edizione erano gli Spooh che per anni avevano contribuito a far girare i satelliti un po' a tutti e che quindi sembrava proprio il caso di premiarli una volta per tutte. Ma la decisione pressoché unanime non trovava una condivisione assoluta,



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



c'era infatti chi non voleva affatto accettare questo verdetto come definitivo e alla sola idea di uscirne un'altra volta sconfitto si sentiva come uno che gioca due giorni consecutivamente a Gazza S.S.(brrrr), di chi sto parlando ? Ma come, chi se non Toto Cotognus? E infatti lo sventurato eterno secondo proprio non ci vede più dalla rabbia e decide che o lui o nessuno. Con questo poco onorevole proposito il nostro Toto si impossessa delle rimanenti schede e le nasconde chissà dove sicuro con il suo boicottamento di aver irrimediabilmente compromesso l'edizione che era ormai certo gli avrebbe procurato l'ennesimo smacco spaziale. La situazione era veramente critica, Sparagozzini stava per dare fuori di matto e mettersi lui stesso a cantare quando insperata giunge la proposta di Space-Salvi che proclama: "Tanto va la gatta al lardo finché arriva lo Zio Pino!" e detto questo parte alla ricerca delle schede. Per prima cosa andava identificato il loco nel quale Toto aveva nascosto le schede, data la vastità dell'universo la ricerca non sarebbe certamente stata delle più agevoli se non arrivasse puntuale come sempre la soffiata di Perry Nasa (il primo maiale lanciato nello spazio) che informa il suo boss dell'ubicazione esatta in cui iniziare la ricerca. Quel manigoldo di Toto Cotognus aveva infatti teletrasportato le schede in una remotissima regione interplanetaria denominata "spazzatura galattica" (Startrash, ndMax) perché abitata solamente da strani personaggi poco raccomandabili fra cui spiccano i vincitori di alcune precedenti edizioni del festival (mamma mia che ambientaccio!). Questi bidoni stellari sono edificati con una struttura piramidale e sono pieni zeppi di innumerevoli insidie. Ma il nostro beniamino non si lascia spaventare da queste cosuccie da niente e parte senza battere ciglio, arrivato sul posto capisce però che per meglio adempire al suo incarico è preferibile travestirsi da totano palleggiante e così inizia a rimbalzare qua e là per lo schermo: bong, bong, bong, bong....AAAAAAH! quest'ultimo urlo non va interpretato con un nuovo remix della sua più recente canzone, ma piuttosto come conseguenza di un vertiginoso salto nel vuoto. La prima cosa infatti che Space Salvi ha avuto modo di comprendere è proprio l'assenza di barriere fra la superficie d'appoggio e gli innumerevoli baratri che costellano tutta la struttura. Proseguendo nell'esplorazione fa poi la conoscenza di altri personaggi come un bel pescione, dei fantasmi che definisce molto "appellosi", delle molle mollegianti, degli aspirapolveri con una particolare propensione per l'inglobazione dei totani balzellanti, delle seghe che saltano fuori dal pavimento e via dicendo. Space Salvi vorrebbe poter familiarizzare con tutti questi simpaticoni, ma siccome si dimostrano sull'approccio piuttosto ostili passa oltre e prosegue con la sua delicata missione. Come già detto deve recuperare tutte le schede disseminate sulle varie costruzioni e per fare ciò le deve chiaramente esplorarare tutte mediante dei teletrasporti cui si può accedere dopo aver rintracciato la relativa chiave, a facilitarvi in questo potete usufruire di altri teletrasporti che vi sparano da una parte all'altra o di alcuni punti di domanda che fra le altre cose vi potrebbero far avanzare di un livello senza troppa fatica. Ce la farà il nostro Space-Salvi a risolvere la situazione? Noi non abbiamo dubbi sul suo esito favorevole e ancora una volta..."tutti Salvi a Star-Remo".

## Amiga

**Mi era capitato molto di rado di provare una così completa "attrazione" per un gioco fin dalle primissime battute (guardate un po' voi a furia di recensioni come mi sono ridotto!), è stato come per un improvviso colpo di fulmine: per quanto tu ti sforzi non riesci proprio a distogliere l'attenzione e ne rimani succubamente ammaliato. E come per tutte le belle donne che si rispettino poi il programma ha veramente un carattere impossibile, basta dirvi che sul mio A2000 si carica una volta su cinque e dopo il game over proprio non ne vuole sapere di concederti un'altra "chance". Ma queste sono particolari insignificanti, basta che vi rivolga lo sguardo anche una volta sola per farvi perdere irrimediabilmente la testa. Il gioco è un'impareggiabile combinazione di Rock'n'Roll e Marble Madness, e con questo voglio dire che proprio tutti i caratteri distintivi dell'uno e dell'altro sono stati tenuti in considerazione per venire ulteriormente affinati e perfettamente integrati. La grafica è fra le più dettagliate e variopinte che mi sia mai capitato di ammirare, il sonoro (per quanto non sia troppo presente durante la partita) è stravolgente così come sono il massimo tutti gli effetti sonori, la giocabilità pur non essendo troppo immediata diviene ottima dopo che vi sarete adeguatamente impratichiti con il sistema di controllo (ce ne sono comunque tre differenti per aiutarvi a trovare quello che maggiormente vi si addice) e soprattutto con la prospettiva isometrica che può facilmente trarre in inganno. Ma quello che rende il programma un indiscusso capolavoro sono le infinità di piccoli particolari minuziosi e gli innumerevoli tocchi umoristici che caratterizzano la realizzazione (fatevi aspirare da un battitappeto o traforare da una sega e poi ditemi se non siete d'accordo). Giudizio pressoché unanime: grandissimo!**

**Globale 93%**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REFLEX'S

# SOCCER MANAGER PLUS

**Conquistati campionato e coppe varie con Gazza's super soccer ed in attesa di cimentarci con l'attesissimo Player Manager, proviamo Soccer Manager Plus della Reflex. Riuscirà ad intrattenerci fino all'arrivo del capolavoro della Anco o si rivelerà essere l'ennesima bidonata nel campo delle simulazioni manageriali calcistiche?**

Reflex? E chi diavolo sono? Bah, proviamo a cercare sul retro della confezione l'indirizzo di questa misteriosa software house, chissà che non ci suggerisca qualcosa. Aaargh! Cito: "Prodotto da Reflex su licenza della Starbyte". No! La Starbyte nooooo! Tutto, ma non la Starbyte! Vabbè, incrociamo le dita e speriamo in bene.
Hmmmmm... Screen d'introduzione normale... Ecco, ha terminato di caricare: hei, ma è in italiano, WOW! Sì, lo so che sono un beota perché è scritto a caratteri cubitali su tutte le pubblicità di questo gioco e le didascalie sulla confezione sono nella nostra lingua, ma era solo per creare un po' d'atmosfera (e poi non si sa mai...).
Dopo aver inserito il proprio nome si ha la possibilità di caricare una partita precedentemente salvata o di partire da zero; nel caso si scelga la seconda ipotesi, si accede ad uno screen in cui sono rappresentati tutti i simboli delle squadre di calcio italiane (una volta tanto!) di serie A e B. "Cliccando" su uno di questi simboli si sceglie ovviamente la squadra che si vuole gestire per l'intero campionato.
Fatto ciò il computer ci confermerà le nostre scelte presentando un contratto da parte della squadra da noi scelta per Mister Gino o il Signor Pino o qualunque nome immesso poco prima.

Finalmente si arriva al menù ad icone principale, in cui opereremo d'ora in poi le operazioni più importanti. Le scelte possibili sono: acquisto e vendita giocatori, classifica, salvataggio su disco, ritiro, prezzo del biglietto, calendario partite e partita.
Le prime due e cioè acquisto e vendita giocatori sono sicuramente essenziali per disputare un buon campionato; ogni turno viene presentata una lista di giocatori presenti sul mercato ed il loro prezzo indicativo. Sta a noi, dopo aver valutato e ponderato quali calciatori necessitino alla squadra, fare delle offerte e sperare vengano accettate. Attenzione però, perché se le offerte saranno troppo basse la società potrebbe interrompere le trattative, mentre offerte troppo alte incidono molto pesantemente sul nostro portafogli. Analogamente si svolge la vendita giocatori: una società vi farà alcune offerte, sta a voi decidere se queste siano eque, considerando il valore del calciatore ed accettare o respingere l'offerta. Occhio però perché rifiutando una proposta potrebbero non esserci più offerte ed in questo caso vi trovereste con un giocatore in più e che non vi serve a nulla.
Le opzioni "classifica" e "calendario partite" mostrano rispettivamente la classifica ed il calendario partite: che strano, eh?
Tramite "prezzo del biglietto" è possibile aumentare o diminuire, a seconda del rendimento della squadra e della nostra situazione finanziaria, il costo del biglietto d'ingresso e ciò influirà non poco sul numero di spettatori che saranno presenti alle nostre partite ed in ultima analisi sul nostro conto in banca.
Prima di parlare dell'opzione "ritiro", precisiamo che ogni giocatore possiede un'abilità (che va da zero a nove) per ogni ruolo (porta, difesa, centrocampo ed attacco) ed un'energia (che va da zero a novantanove) che rappresenta le condizioni fisiche del giocatore stesso. Tramite il ritiro è possibile aumentare l'abilità e l'energia dei singoli componenti della squadra; naturalmente andare in ritiro costa un bel po' di soldoni, per fortuna è possibile scegliere tra quattro differenti tipi di vacanze-allenamento, da quella in una casetta sfigatissima a quella in villa con piscina e Mercedes.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Adesso possiamo finalmente iniziare una partita del lunghissimo campionato di serie B: per evitare di essere cacciati dovremo evitare la retrocessione e chiudere il bilancio in attivo, magari vincendo il campionatoe passando in serie A.
Dopo aver esminato il calendario della giornata in corso, passiamo allo schermo di selezione dei giocatori che comporranno la squadra odierna: sempre basandoci sull'abilità e sull'energia dei calciatori, disponiamo in campo un portiere, dieci giocatori e due riserve. Attenzione però: ogni volta ci saranno alcuni squalificati ed alcuni infortunati che condizioneranno in maniera determinante le nostre scelte. Nel caso non si riesca a schierare una formazione completa di undici uomini (a causa dei nuerosi infortuni e squalifiche) il match non si disputerà e la squadra avversaria vincerà 9 a 0 a tavolino (ma non era solo due a zero una volta?), Oltrettutto si dovrà pagare un'ammenda che non gioverà sicuramente al bilancio già precario della società.
Comunque, schierata la squadra a seconda delle velleità e della posizione in classifica degli avversari, si dovrà scegliere il grado di durezza delle partite, che va sempre da zero a nove: più duri saranno gli interventi dei nostri giocatori, maggiori saranno le probabilità di segnare e di beccarsi un'ammonizione o addirittura un'espulsione.
Fatto ciò, si può scegliere se seguire le azioni della partita in puro stile Football Manager, se seguire l'evolversi dell'incontro sul tabellone luminoso o, per le persone con il cuore più debole, osservare impietosamente il risultato finale. Terminato il primo tempo avremo un resoconto della lista ammoniti ed espulsi (sempre molto lunga) e potremo eventualmente effettuare delle sostituzioni o dei cambiamenti tattici. Alla fine dell'incontro ecco la classifica con gol fatti, subiti, differenza reti e, ovviamente, punti conquistati. Vi verrà anche presentato il resoconto finanziario della giornata, il cui esito dipende dal numero di spettatori presenti alla partita, dalle spese per gli stipendi dei giocatori... E' ora il turno degli eventuali imprevisti occorsi, che sono del tipo caduta di tifosi dal terzo anello, nuovo sponsor "Macelleria Zio Pino". Poi il menù principale e così via durante tutto il campionato, al termine del quale verremo riconfermati o (speriamo di no) mandati a spasso.
L'unico intermezzo alle partite di campionato saranno i match di coppa, più impegnativi, ma sicuramente più emozionanti e se riusciremo a superare i primi due turni potremo avventurarci nelle semifinali ed eventualmente accedere all'ambitissima finale.
Concludo ricordando che TGM è a favore dello sport e della non violenza e che l'importante è partecipare e tante altre belle cose che si sentono sempre in qualsiasi trasmissione televisiva e si leggono su qualsiasi quotidiano o rivista sportiva in circolazione. Cose che il sottoscritto condivide pienamente ed è proprio per questo che vi saluto con un.... Forza MILAN!!! Ale-oo! Ale-oo! (Spero non venga aggiunto nessuno Ndr, vero Giorgio o Marco o chi per esso?).

## Amiga

**Cosa c'è da dire di Soccer Manager Plus? E' un gioco carino, niente di più, niente di meno. La grafica, praticamente inesistente, è appena passabile, il sonoro è VERAMENTE inesistente. Per fortuna il gioco in sé stesso è abbastanza ben curato e le scelte effettuate influiscono realmente sull'esito degli incontri, non come accade spesso in altre simulazioni, basate su risultati randomizzati. Certo, gli utenti espertissimi, nati con Football Manager nel sangue, pretenderanno (giustamente) di più, ma i videogiocatori con poca e media pratica in questo campo potranno esaltarsi non poco. Nel complesso una simulazione discreta, che acquista ancor più valore considerandone il basso costo e tenendo presente che è interamente in italiano. Perché non comprarla? Potrete seguire le avventure/disavventure dei vostri beniamini del campionato italiano e avere un buon passatempo quando la serie A e B chiuderanno i battenti (ed il Milan avrà vinto il tricolore, la Coppa dei Campioni e la Coppa Italia...).**

**GLOBALE 74%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Firebird's

# P-47 THUNDERBOLT

**Strano, ma vero. P-47 era stato annunciato come "prossima conversione" dalla Firebird insieme a Rainbow Islands. Questi due giochi sono usciti ufficialmente solo oggi (anche se Rainbow Islands era già pronto da quasi sei mesi) — e sono usciti praticamente insieme. Tutto questo dà da pensare...**

Il "Republic P-47 Thunderbolt" è stato per un lungo periodo durante la seconda guerra mondiale l'asso nella manica dell'aviazione statunitense. Grazie al loro grande potere di fuoco... beh, ragazzi, io mi sarei anche stufato. Io che non so distinguere un piper da un Concorde vi vengo a raccontare la storia di 'sto trabiccolo che magari non sapevate neanche esistesse! Penso però che voi conosciate la sigla P-47 (che come tutti sanno viene dalla conversazione tra parroco e fedele "quante volte, figliola? Quarantasette. Eh??? Si, si, Proprio 47!" — ma lasciamo stare) grazie al coin-op omonimo della Jaleco che — guarda guarda — sto recensendo qui sotto forma di conversione. Questo simpatico gioco in sala giochi NON portava la dicitura Thunderbolt che molto probabilmente è stata messa lì da qualche acculturato della Firebird ma era conosciuto con il nome di P-47: The Freedom Fighter (qui ci sta bene un bel "tahdah!"). Dotato di una struttura scontatissima, attirò (e attira) un folto pubblico grazie soprattutto alla alta giocabilità, alla semplicità estrema (niente sforzi cerebrali quindi), e al fatto che apparteneva al filone dei giochi più popolare e diffuso dell'universo: il filone degli shoot'em-up.

La trama (inventata da qualche "softwaraio" che non aveva niente di meglio da fare) è quella classica degli shoot'em-up bellici: un dittatore cattivo cattivo vuole fare il cattivo ma i ribelli si rompono le scatole e mandano un paio di coraggiosi a spazzare tutte le sue installazioni militari e tutte le sue armi. "Un paio" di coraggiosi perché i P47 in volo possono anche essere due contemporaneamente. Queste benedette carcasse in verità non è che siano poi questo gran che: sono abbastanza lente e sparano poco ma grazie a quella meravigliosa invenzione che sono i powerup possono diventare capaci di lanciare bombe, missili normali e superesplosivi o proiettili direzionabili nonché possono aumentare la velocità di crociera per evitare meglio le insidie.

A questo punto qualcuno potrà pensare: e i nemici? Infatti i cattivoni non stanno certo a guardare e si sono procurati di tutto dall'armaiolo sotto casa: enormi missili che solcano il cielo, "mandrie" di areoplani fastidiosi come mosche, maxi carroarmati, installazioni a terra e chi più ne ha più ne metta.

Allora, ve la sentite di prendere posto all'interno di quei due carcassoni nella disperata lotta contro il crud... Cosa? Vi siete scoraggiati? Ma va, dai che non è mica dura...

## Amiga

**Secondo me ne potevamo fare tranquillamente a meno. P47 vede come rivale il fantastico Silkworm e ci perde decisamente. Lo schermo è piccolo, l'azione è un pochino lenta e la musica è scialba anche se per fortuna il modo a due giocatori risolleva le sorti di quello che sarebbe stato un mediocre gioco. Se siete dei fan del coin-op, ve lo consiglio. Se invece non vi importa più di tanto o avete già Silkworm, dategli un'occhiata e pensateci su.**

**Globale 77%**

## ST

**Nettamente migliore rispetto alla versione Amiga. L'alone è molto più fluida e veloce anche se la grafica risente delle limitazioni hardware come la storia dei sedici colori. Il sonoro svolge il suo lavoro in maniera più che sufficiente e nel complesso non è malaccio. Ad ogni modo, vale lo stesso discorso della versione Amiga: se eravate fan del coin-op...**

**Globale 80%**



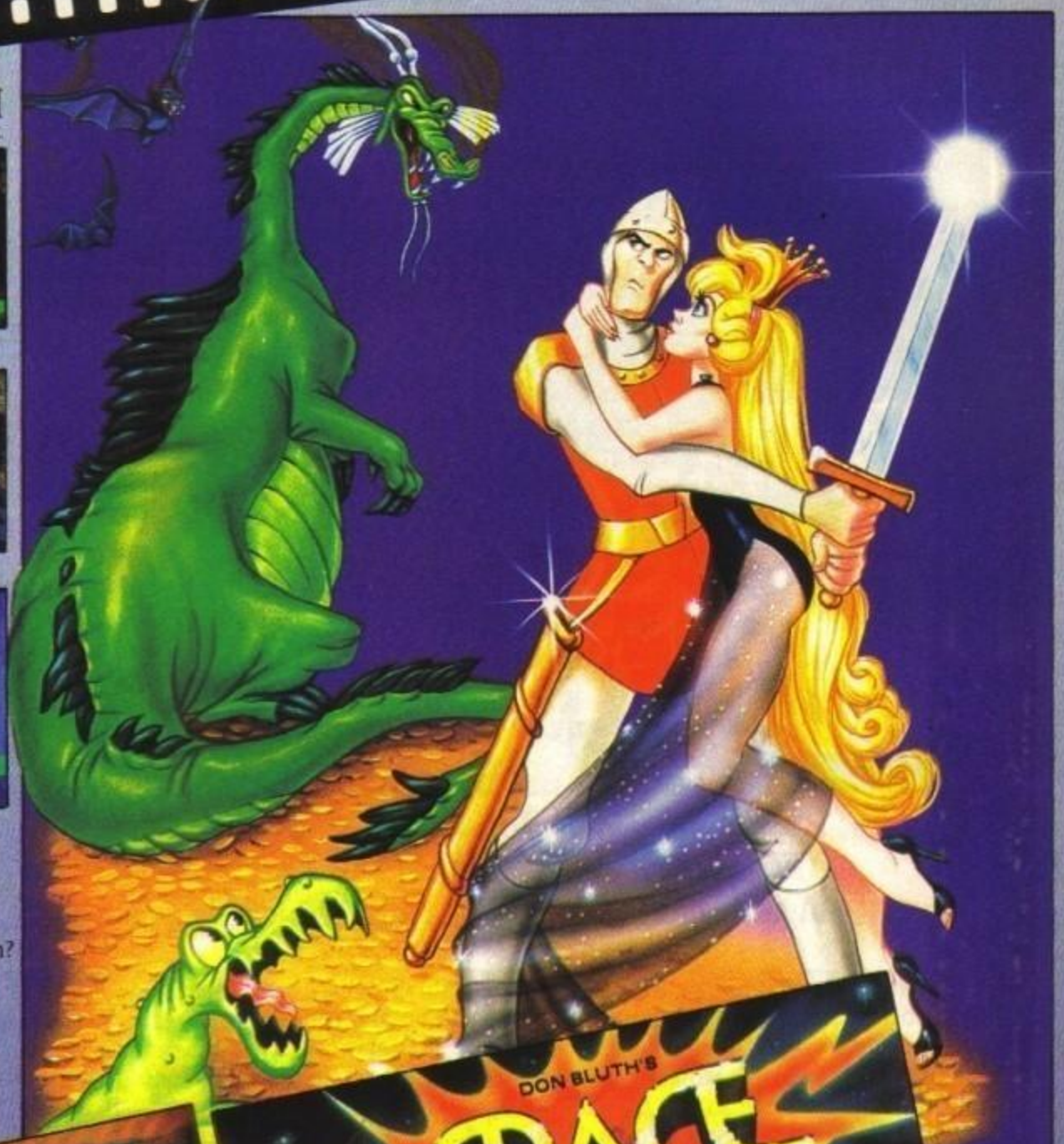
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Avventura Animata per Ec

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

# DRAGON'S LAIR®



SULLIVAN BLUTH
INTERACTIVE MEDIA, INC.

Amiga Graphics Screens

Amiga Graphics Screens

Actual IBM EGA Graphics Screens

## DRAGONS LAIR

*"Unquestionably the most stunning home computer game you will have ever seen"* Commodore Computing International

Can you guide Dirk the daring through the castle and caverns on his quest to rescue Princess Daphne from Singe The Evil Dragon?

Never before have computer players been able to experience Animation like this, each screen comes to life with smooth running cartoon quality animated graphics.

*"The Animation is spell-binding, and the characters are animated so smoothly that you won't know you're not watching a conventional cartoon."* ST/Amiga Format

*"Brilliant... Superbly Animated"* Games Machine

**Disponibile per: AMIGA (6 dischi)**
**Ora disponibile per:**
**PC5,25 (13 dischi - schede EGA/VGA)**
**PC 3,5 (7 dischi - schede EGA/VGA)**

## SPACE ACE

*"Enormously impressive... The Animation is absolutely astounding. It's like watching a cartoon."* Games Machine Star Player Award

**Disponibile per: AMIGA (4 dischi)**
**Ora disponibile per:**
**ATARI ST (4 dischi)**

**MANUALE IN ITALIANO!**

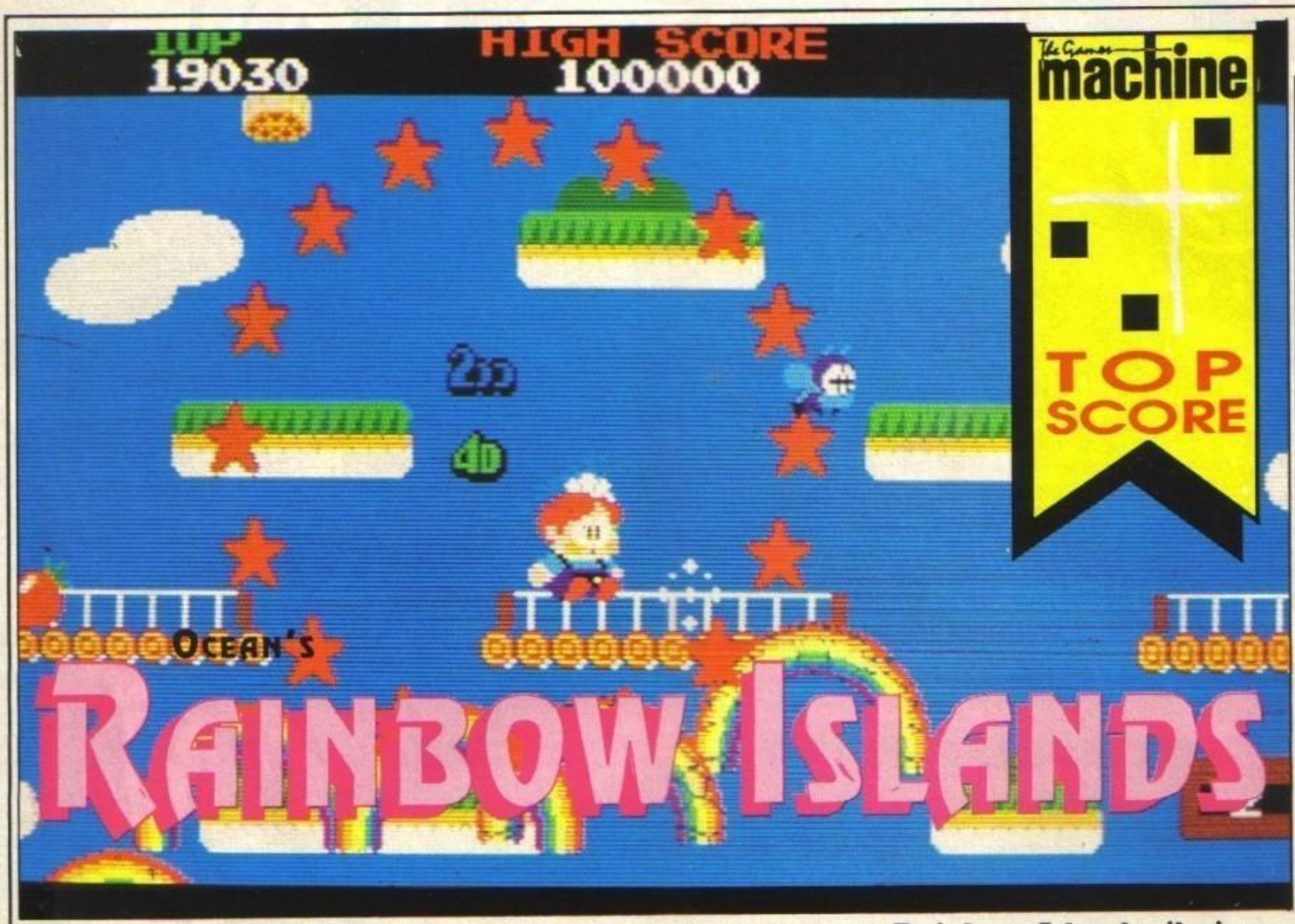
"Dragon's lair" and "Space Ace" are registered trademarks owned by Bluth Group, Ltd © 1989 Bluth Group, Ltd; used under license from Bluth Group, Ltd.; All programming, source code, object code and graphics © 1989 Sullivan Bluth Interactive Media, Inc.; Character Designs © 1983 Don Bluth; ALL RIGHTS RESERVED

LEADER
DISTRIBUZIONE

Distributed by Empire

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




**FINALMENTE! Dopo mesi e mesi di attesa, ecco Rainbow Islands, il gioco più atteso della stagione. Ma che cosa sarà successo per ritardare così tanto la sua uscita ufficiale? Beh, leggete la recensione e lo saprete...**

La storia è questa: taaanto tempo fa (beh, non così tanto) in sala giochi uscì un fantastico coin-op dalla giapponese Taito chiamato Rainbow Islands. La Firebird, che precedentemente aveva pubblicato la prima parte della "saga", Bubble Bobble, decise di comprare i diritti di questa meraviglia e produrre una conversione storica. Affidata la conversione ai maestri della Graftgold (Andrew Braybrook & C.) Rainbow Islands risultò un capolavoro e la Firebird pregustò il successo che avrebbe senz'altro ottenuto. Tutte le favole però sono destinate a finire e la società proprietaria della Telecomsoft (e quindi della Firebird) decise di vendere la suddetta per racimolare un po' di soldi. Come tutti sanno la Microprose comprò i tre "Birds" (Firebird, Rainbird, Silverbird — quest'ultima che fine avrà mai fatto?) dopodiché, al momento del lancio ufficiale del gioco, la Taito saltò su e disse che lei aveva venduto la licenza alla Telecomsoft e non alla Firebird. Durante una rissa megagalattica in cui volarono mazzette di dollari, yen e sterline la Ocean firmò un assegno con tanti zeri e lo diede al responsabile della Taito assicurandosi così i diritti per la pubblicazione di Rainbow Islands. Immediatamente prese il programma, lo schiaffò su tonnellate di dischi e cominciò la campagna pubblicitaria. Ebbe così fine una delle più lunghe "cacce alla licenza mai viste".

Per chi si fosse perso la recensione del suddetto gioco sul numero 12 su TGM, ecco un breve "refresh" giusto per ricordare che gioco è 'sto benedetto Rainbow Islands. Bub e Bob, ritornati finalmente alle sembianze umane dopo la disavventura di Bubble Bobble in cui erano stati trasformati in tondi draghetti sparabolle avevano costruito sette isole dove abitare e ci avevano messo su tutti i parenti (Bub e Bob hanno delle famiglie parecchio numerose, sapete). Un bel (non poi così tanto) giorno però ritorna il barone Von Blubba che, non contento di essere stato sconfitto una volta dai due eroi (!?!?) si impadronisce delle sette isole e dei suoi abitanti. Bub e Bob però riescono a scappare e, recatisi non si sa dove, imparano a crear arcobaleni dal nulla utili per difendersi. Ritornano così alle isole e cominciano a riconquistarle una a una, l'isola degli insetti infestata da api ragni e vermi (tutti "rotondi" of course) con a capo un ragnone gigante; l'isola delle armi giocattolo con camionette cannoni elicotteri e areoplanini dove si trova un elicotterone a guardia del tutto; l'isola dei mostri con pipistrelli, vari Frankestein e uomini lupo, Morti (quelle con la falce) svolazzanti e vampirini capeggiati da un maxi Dracula; l'isola dei giocattoli piena appunto di giocattoli vari comandata da un pupazzo roteante; l'isola di Doh che riprende fedelmente il mondo di Arkanoid capeggiata da Doh stesso, l'isola dei robot con un indovinacosa alla

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



fine e l'isola del drago dove si trova un gigantesco lucertolone sputafuoco. Ma, ed è un grande ma, i problemi non sono finiti qui: Von Blubba tanto per cautelarsi ha costruito altre tre isole segrete il cui accesso è possibile solo a chi è in posseso dei sette diamanti giganti e ci ha nascosto tutti gli ostaggi. Che fare allora? E' semplice, basta raccogliere 'sti benedetti diamanti! Il procedimento è abbastanza semplice: in ognuna delle sette isole bisogna raccogliere sette piccoli diamanti colorati. Se sono stati raccolti prima di aver incontrato il "boss" dell'isola, ucciso costui comparira uno dei sette fatidici diamantoni. Se poi sono stati raccolti in un ordine prestabilito, ovvero rosso arancio giallo verde azzurro blu viola, comparirà una porta in cui sarà possibile entrare evitando il combattimento con il boss stesso e raccogliere oltre al diamantone, un oggetto bonus. Per facilitare la scalata delle sette isole ogni tanto appaiono oggetti bouns che aumentano le capacita del giocatore, ovvero lo rendono più veloce, allungano il raggio d'azione degli arcobaleni, rendono gli arcobaleni più lesti ad apparire, rendono il giocatore invulnerabile e così via. Se poi volete maggiori informazioni vi consiglio di comprare il gioco steso che non ve ne pentirete.

Amiga

**Il programma è immutato dalla sua prima uscita non ufficiale ad opera della Firebird fatta eccezione per lo schermo di caricamento di Wakelin colorato in modo orrendo che in origine era una schermata azzurra con scritto "Rainbow Project", esattamente quello che appariva all'accensione del coin-op. Ed è un bene che sia rimasto immutato, perchè una modifica avrebbe rappresentato lo sfacelo. Rainbow Islands così come è rappresenta la copia più fedele possibile dell'originale da sala, virtualmente identico sotto qualsiasi aspetto, l'animazione dei personaggi, il sonoro, i trucchi e perfino il fatto di non poter avere più di nove vite. Se poi contate che non dovete infilare nessun gettone per giocare (vabbè, c'è la spesa iniziale: ma volete mettere?)...**

**GLOBALE 96%**

Select
P. le Gambara n.9 Milano
Tel. 4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

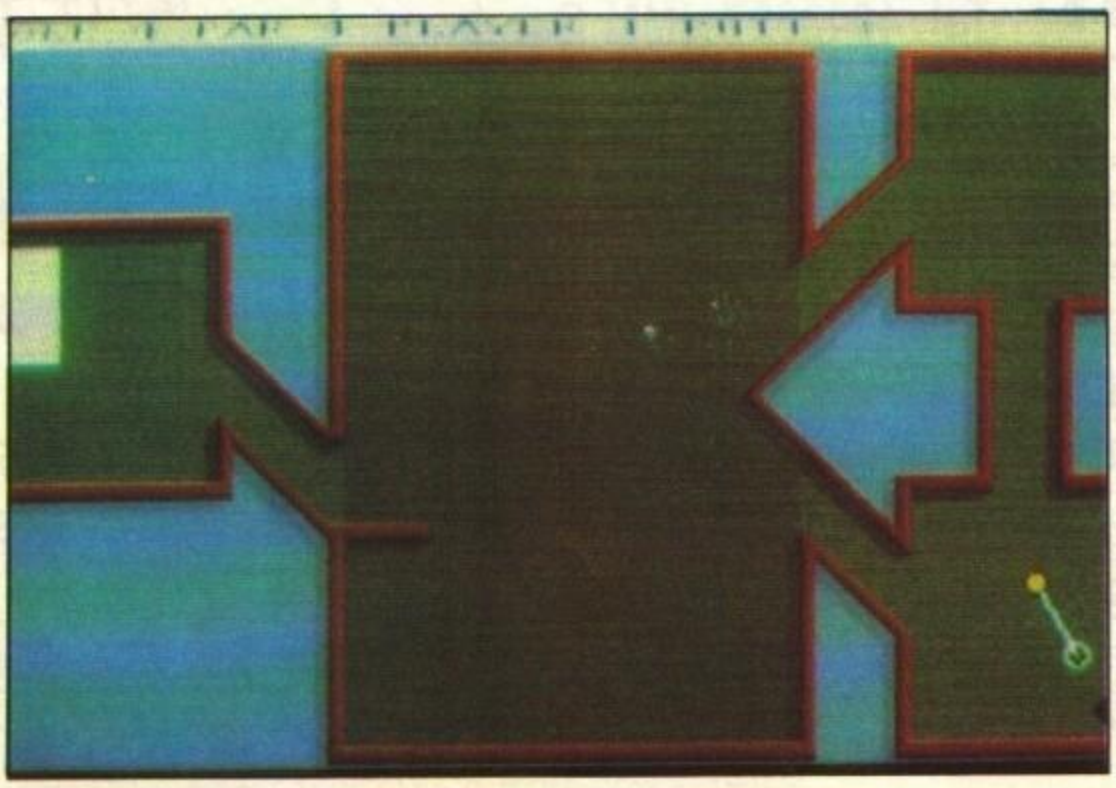
http://www.oldgamesitalia.net/

The Games machine

STAR PLAYER

**Ooooh! Finalmente è arrivata la simulazione di uno fra gli sport più estenuanti sotto il piano fisico e mentale. Il football americano? Nooo. Il wrestling? Noooo! La maratona? Mooo!!! Stiamo parlando del minigolf!**

Mi ricordo che mooolti mesi fa, leggendo una rivista d'oltremanica, mi colpì la pubblicità di un gioco che prometteva d'essere divertente e giocabilissimo, anche per la sua somiglianza con un coin-op molto in voga a quei tempi: il gioco era Hole in One e il coin-op, di cui ora non mi sovviene il nome, era una simulazione del minigolf, la cui caratteristica peculiare era quella di essere giocata mediante una luminosissima trackball.
Avevo completamente dimenticato Hole-in-one, almeno fino all'altro giorno, quando, tra i giochi arrivati in redazione, faceva bella mostra di sé il suddetto prodotto della Digitek Software. Così eccomi qua con la scatola in mano, pronto a recensire un gioco che sembrava destinato a non dover più uscire!
Un pochetto titubante estraggo i due dischetti... Ehi, ma... Sono tre dischi! La pubblicità ne prometteva esclusivamemnte due! Beh, meglio così! Una rapida occhiata alle istruzioni, in un italiano per una volta abbastanza comprensibile ed eccomi pronto a giocare.
Dunque il disco principale, quello contenente il gioco, incorpora tre percorsi, gli altri dischi non sono altro che percorsi extra (cinque per la precisione) per un totale di otto percorsi e 144 (centoquarantaquattro) buche! Wow!



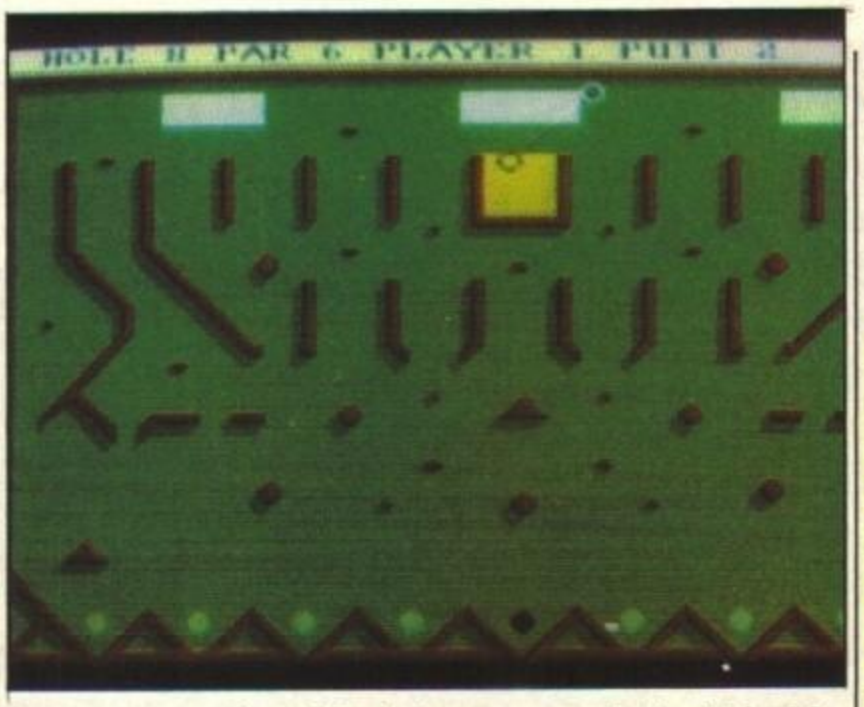
Nel primo disco inoltre è presente un percorso denominato "Tutorial" che altri non è che un tracciato di diciotto buche ideato per iniziare i meno esperti alla disciplina del minigolf e per impratichirsi con i menù a discesa di Hole-in-one.
Senza esitare scelgo il percorso "Classic" che dovrebbe essere quello che più si avvicina ai campi di minigolf reali. Dopo aver selezionato il numero di giocatori (fino a quattro persone possono sfidarsi in una folle partita all'ultimo sangue contemporaneamente) ecco apparire la buca. L'inquadratura è, ovviamente, dall'alto ed il campetto è sempre circondato dalle amenità più disparate, tipo chioschi dei panini, cespugli in fiore, clowns che vendono palloncini... Non servono a niente, però danno un tocco di classe alla simulazione.
La traiettoria e l'in-



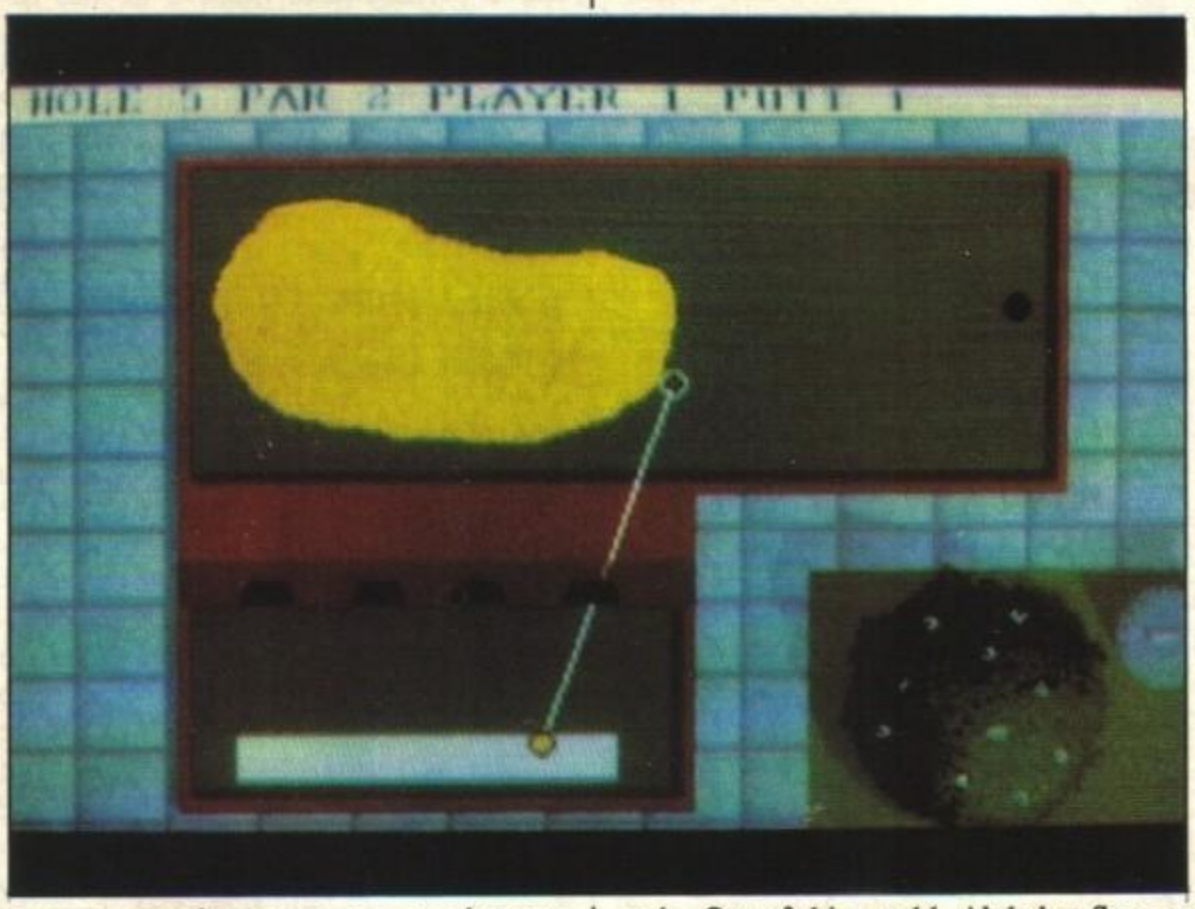
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





tensità della pallina, il cui colore cambia per ogni giocatore, sono comandate dal goicatore tramite un cursore che si sposta con il mouse. Più distante sarà il cursore, maggiore sarà la potenza di tiro. Scegliendo il livello facile apparirà una linea che unisce palla a cursore, rendendo il calcolo del tiro molto più agevole.
Non c'è molto altro da dire, se non che in alto è indicato il nome del giocatore che sta tirando e il par della buca ed il numero di colpi effettuati. Ovviamente lo scopo del gioco è quello di terminare il tracciato con il minor numero di tiri...
Tramite i menù a discesa è possibile scegliere tra diverse opzioni, quali quella di vedere il vostro punteggio buca per buca a confronto con quello degli avversari e con il par, fare il replay del tiro precedentemente effettuato, ripetere il colpo nel caso questo abbia avuto esito disastroso, togliere o inserire il sonoro ed avanzare al percorso successivo senza necessariamente essere costretti ad imbucare.
Va inoltre segnalata un'opzione, presente solo in determinate buche, che permette di vedere il percorso in 3D e da diverse angolazioni per meglio studiare il colpo e magari imbucare in un solo colpo! Nel caso quest'ipotesi diventasse realtà, un "oooooh" d'ammirazione (digitalizzato) del pubblico vi gratificherà non poco.
"Tutto qui?" mi sembra già di sentirvi dire. No, non preoccupatevi, il percorso Classic è normale, quasi banale e gli ostacoli possono essere presentati solo da qualche laghetto o cumulo di sabbia. Ma passiamo al percorso "Intermediate": tronchi da attraversare, raggi teletrasportatori da sfruttare, barriere elettroniche da evitare, mulini aventoo da centrare...
E questo è niente! C'è il percorso "Expert" che vi farà mettere le mani nei capelli per la difficoltà esasperante!
"Ah, vabbè. Però niente di particolare!" replicherete. Niente di particolare? Lasciatemi finire! A questo punto ci sono Managerie, Out of this world, Alphabet Soup e Holidays! Managerie è pazzesco: ci sono buche folli, in finto 3D, ambientate nel deserto, all'interno di un flipper, in una landa abitata da draghi, a New York... Out of this world, invece, è, come suggerisce il nome stesso, fuori di questo mondo: buche rese impossibili dalla presenza della forza di gravità, teletrasportatori impazziti, finte buche.. Galattico! In Alphabet Soup ogni buca rappresenta una lettera dell'alfabeto: divertente, ma un po' banale dopo un certo lasso di tempo. Infine Holidays rispecchia Managerie, solo che i fondali delle buche rappresentano festività varie, a partire dall Befana fino al mitico 31 dicembre alias Capodanno.



## Amiga

**Gran gioco questo Hole-In-one!!! Può sembrare una bolata pazzesca, ma in realtà ci troviamo di fronte ad un minicapolavoro (e trattandosi di minigolf non poteva essere altrimenti) che magari non passerà alla storia, ma che saprà comunque garantire ai suoi possessori ore ed ore di divertimento. La grafica è curata, non eccelsa ma curata. Il sonoro non è niente di eccezionale (d'altronde chi avrebbe bisogno di sollazzarsi con una colonna sonora dei Maniacs of Noise mentre sta diputando una partita a minigolf?), ma quell'"oooooh" di ammirazione quando si realizza la buca con un solo tiro (la famosa Hole-in-one) è davvero mitico. Se poi iniziamo a parlare di giocabilità e longevità... Beh, vi dico questo; giocare in quattro contemporaneamente è troppo divertente! Provate a chiamare tre amici e vedrete: mentre uno tenterà di concentrarsi sudando freddo e con la mano che impugna il mouse teremolante, gli altri faranno di tutto per costringerlo all'errore, pronunciando farsi del tipo "C'è Kim Basinger che ti aspetta fuori dalla porta" oppure "Ehi, ma quella che passa laggiù, avvinghiata a Gino, non è mica la tua ragazza?" o tirando fuori dalle tasche cornetti, santini raffiguranti Bruno Pizzul, Sandro Mazzola ed Alfredo Pigna, i tre gufi per eccellenza... In quanto alla longevità, basta rciordare che ci sono otto percorsi per un totale di 144 buche! Questi americani sono veramente forti: sono riusciti a realizzare da un concetto semplicissimo un capolavoro! Magari tutti i giochi fossero così...**

**Globale 90%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Ehi, no fermi! Perché state voltando pagina? Sì, dico proprio a voi, lettori di TGM! Cosa? Ah, secondo voi Dyter 07 non è un gioco degno di nota. Chissa poi perché! Solo perché non ha avuto decine di pagine di preview? Perché non ci sono state le solite tonnellate di pubblicità? Perché è della Reline, software house non molto rinomata (produttrice però del migliore strip poker mai realizzato su un computer, Hollywood Poker Pro)? O perché ancora dietro a Dyter 07 non ci sono i Bitmap Brothers o i Reflections? Beh, sappiate che, secondo il sottoscritto, questo gioco non è malaccio, anzi...**

RELINE'S

# DYTER 07

Certo, lo ammetto: quando Dyter 07 è arrivato in redazione, dopo aver guardato la copertina, raffigurante un elicottero in assetto da guerra stile "Tuono blu" e le fotografie sul retro della confezione, tutti pensavamo si trattasse di un clone di Choplifter o di un lontano parente povero di Silkworm. Ed in effetti, in linea di massima, è così: Diter 07 però è ben realizzato e non sfigura con la concorrenza, vediamo meglio il perché.

Ancora una volta il Ministero della Difesa vi affida una missione pericolosissima, dal cui esito dipenderà il futuro dell'umanità. Dovrete distruggere dei robot nemici, nascosti in un gran numero di isole tropicali, prima che i suddetti robot vi annientino con tutte le armi che possiedono. A vostra disposizione avete un Dyter 07, un potentissimo e modernissimo elicottero ed un robot anfibio, che si trova a bordo del Dyter. Fra uno sparo e l'altro è raccomandabile salvare alcuni scienziati, fatti prigionieri dai robot, che si sbracciano quali naufraghi su un'isola deserta, nel tentativo di essere scorti e tratti in salvo.

Lo schermo è diviso in due aree: in quella inferiore sono indicati i punti, l'energia rimasta ed al termine della quale apparirà il fatidico "Game Over", le armi in vostro possesso, il numero di robots che devono essere sterminati per accedere al livello successivo e la loro locazione nelle isole, riportata nella micromappa. In quella superiore ovviamente è situata l'area di gioco.

Lo schema di gioco è lo stesso di Choplifter, tranne che invece di salvare gli ostaggi ed eventualmente distruggere i nemici, qui bisogna annientare i robots e, volendo, recuperare gli scienziati. I mezzi terrestri possono essere fatti saltare in aria solo tramite il vostro mezzo terrestre e quelli navali grazie alla trasformazione del Dyter 07 in un mezzo anfibio. Una volta sconfitti tutti i robots è possibile entrare nel vulcano dell'isola e far esplodere il quartier generale dei brutti schifidi.

Durante la prima fase, all'esterno del vulcano, lo scrolling, molto fluido, è orizzontale, mentre al suo interno è verticale.

"Vabbè" voi direte "della trama di Dyter 07 non abbiamo capito niente (com'è umano lei!). Ma almeno il gioco è bello? Dimmelo subito, o mitico recensore (un po' di egocentrismo non fa mai male), perché se fa schifo vado immediatamente a leggermi la Posta, come volevo fare prima che mi fermassi".

Gasp! Non è facile dire se sia bello o no. Qui va fatto un bel discorsetto. Partiamo con l'esaminare il lato estetico: la grafica è molto buona, le animazioni sono sufficienti, l'introduzione è molto ben fatta e lo scrolling, sia quello orizzontale che quello verticale, non è ultraveloce ma è veramente fluidissimo. Il sonoro non è niente d'esaltante (a parte quello dell'intro che è ottimamente realizzato), ma è quantomai funzionale. Ma il gioco in sé stesso? Mah, Dyter 07 non sarebbe neanche male, a parte l'estrema banalità (ma in fondo è un po' di tempo che non esce niente di particolarmente originale) se non fosse per il pessimo bilanciamento della difficoltà. All'esterno del vulcano la nostra missione sembra quasi una scampagnata, ma non appena si passa all'interno sembra di essere tornati ai tempi di Blood Money ed il gioco si fa vieppiù frustrante. Ciò è davvero un peccato perché, come ho detto, Dyter 07 sarebbe davvero un bel gioco.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ah, ulteriore distinzione: se non siete dei fanatici degli shoot'em up et similia dimenticatevelo: questo è un gioco che richiede zero cervello e tanta, ma davvero tanta, abilità e prontezza di riflessi. Attenzione anche al manuale d'istruzioni, interamente in tedesco, francese e, naturalmente inglese. Un avviso anche agli odiatissimi pirati: se pensate di andare dal vostro amico del cuore, che si compra tutti gli originali, e copiarvi bellamente Dyter 07, fate pure, il programma non ha protezione. Occhio però, perché al termine di ogni livello vi verrà chiesto un codice, presente sul retro del libretto d'istruzioni (ci ho messo due giorni a trovarlo; sì, lo so che sono un beota...). Ah, volete fotocopiarvi i codici? Certo, duecento lire e via. Peccato però che i codici siano a colori, peccato che le fotocopie a colori costino parecchio, che dobbiate aggiungere la spesa del dischetto vuoto...
Come? Volete copiarvi i codici manualmente, armati solo di foglio a quadretti e pennarelli colorati? Prego, siete liberi di farlo; in fondo sono solo dieci per cinque per nove combinaioni, totale 450 quadratini da colorare nel giusto modo. Non

sapevo foste degli amanuensi! Ahahahahah!
Ehm, dopo questa doverosa piccola parentesi, tiriamo le fila: considerando che di giochi di questo genere in questo periodo non ce ne sono tantissimi e che ben pochi sono dei capolavori, pigliate in considerazione Dyter 07: potrebbe essere davvero un buon acquisto.

Amiga

**Globale 74%**


# SoftMail

## Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

| Accessorio | |
|---|---|
| *Accessori per il mouse* | *tel.* |
| *Cloche per Flight Simulator* | *tel.* |
| *Dischetti TDK & Bulk* | *tel.* |
| Espansione A500 (512k) | 199.000 |
| *Con clock e calendario* | |
| Flicker master Amiga | 29.000 |
| Future sound | 300.000 |
| Future sound 500 | 210.000 |
| Joy. Ergostick ibm | 85.000 |
| Joy. Quickjoy V | 59.000 |
| Joy. Quickjoy VI | 45.000 |
| Joy. Speedking IBMcon scheda | 95.000 |
| Porta dischetti 3" (100) | 25.000 |
| Porta dischetti 5" (90) | 28.000 |

| Amiga | |
|---|---|
| *Advanced Dungeon & Dragons* | *tel.* |
| All dogs go to heaven | tel. |
| Barbarian II * | 39.000 |
| Basketball | 49.000 |
| Batman: the movie | 29.000 |
| Battle tank barbados | tel. |
| Bomber * | 59.000 |
| Black Tiger | 29.000 |
| Blue angels | 69.000 |
| Cabal | tel. |
| Courtroom | tel. |
| Dragon's lair II | 80.000 |
| *512K, 5 dischi, installabile su HD* | |
| Dragons breath ° | 49.000 |
| Dragons breath demo * | 5.000 |
| Drakkhen * | 59.000 |
| Dungeon master hint disk | 29.000 |
| Future wars ° | 29.000 |
| F29 Retaliator | tel. |
| Hard driving | 29.000 |
| Heavy Metal | tel. |
| Horse racing | 49.000 |
| Icw Wrestling | 59.000 |
| Infestation | 39.000 |
| Iron lord | 39.000 |
| Jet instrumental trainer | 150.000 |
| K.Daglish soccer match * | 49.000 |
| Lancaster * | 19.000 |
| Last ninja II | tel. |
| Last patrol | tel. |
| Magic J. Basketball | 79.000 |
| *richiede 1Mb* | |
| Manchester united | tel. |
| Maniac Mansion | 59.000 |
| Midwinter | tel. |
| Mystere ° | 39.000 |
| Ninja Warrior | 29.000 |
| Omega | 49.000 |
| Operation thunderbolt | 29.000 |
| Pro Tennis | 39.000 |
| P47 Thunderbolt | 39.000 |
| Rainbow island * | 29.000 |
| Reel fish'n | 79.000 |
| Romance of the 3 king. | 99.000 |
| S.E.U.C.K. * | 49.000 |
| Shadow of the beast | 69.000 |
| *contiene T-Shirt* | |
| *Scenery disks Flight Simulator* | *tel.* |
| Sim city 1.2 | 65.000 |
| *doppia versione 512Kb/1Mb* | |
| Space ace | 80.000 |
| *512Kb, 4 dischetti* | |
| Space harrier | 29.000 |
| Space harrier II | 29.000 |
| Strike force harrier | 49.000 |
| The untouchables | 29.000 |
| Tv sport basketball | 49.000 |
| *UBI Soft* | *tel.* |
| Ultima IV | 49.000 |
| Virus killer 2.1 ° | 29.000 |
| Vulcan | 29.000 |
| Wayne G. Hockey | 75.000 |
| *richiede 1Mb* | |
| Windwalker | 49.000 |
| World cup 90 ° | tel. |
| World thropy soccer | 79.000 |
| *richiede 1Mb* | |
| WWF Wrestling | 59.000 |
| X-Out | 29.000 |
| 5th gear | 29.000 |

| Atari ST | |
|---|---|
| Black tiger | 29.000 |
| Chaos strikes back | 49.000 |
| Dr.doom's revenge ° | tel. |
| Dragons breath ° | 49.000 |
| Fire brigade | tel. |
| Future wars ° | 29.000 |
| F29 retaliator | tel. |
| Iron lord | 39.000 |
| Lancaster * | tel. |
| Manchester united | tel. |
| Operation thunderbolt | 39.000 |
| Power drift * | tel. |
| Pro tennis | 39.000 |
| P47 Thunderbolt | 39.000 |
| Rainbow island * | 39.000 |
| S.E.U.C.K. * | 49.000 |
| Sleeping gods lie * | 49.000 |
| Space ace | 80.000 |
| *512k/drive doppia faccia* | |
| Ultima V | 49.000 |
| Virus killer | 29.000 |
| W.Gretzky hockey | 75.000 |
| Windwalker | 49.000 |
| World cup 90 ° | tel. |
| X-Out | 29.000 |

| Ms-Dos (5") | |
|---|---|
| A-10 Tank Platoon | 79.000 |
| Battles of Napoleon | 79.000 |
| Blue angels | 59.000 |
| Cartooners | 69.000 |
| D.Wolf secret agent | 79.000 |
| Deja vu II | 49.000 |
| Dragon's lair | 85.000 |
| *640K/EGA/VGA/13 Dischi* | |
| Dungeon master | tel. |
| Face Off | tel. |
| Future wars ° | tel. |
| Hard driving | 29.000 |
| Knights of legend | 59.000 |
| Panzer battles | 59.000 |
| Populous | 55.000 |
| Pro tennis | 39.000 |
| Search for Titanic | 49.000 |
| Space harrier | 29.000 |
| Strider | 29.000 |
| Tangled tales | 49.000 |
| Tank (3&5) | 69.000 |
| The colonel's bequest (3&5) | 89.000 |
| Tv sport football | 59.000 |
| Ufo (by SubLogic) | 79.000 |
| Virus killer * | 29.000 |
| White death | tel. |
| World cup 90 * | tel. |

| Ms-Dos (3") | |
|---|---|
| Add: dragons of flame | 59.000 |
| Dragon's lair | 85.000 |
| Grand prix circuit | 59.000 |
| Starflight II | 69.000 |
| Virus killer * | 29.000 |

Vieni a tovarci alla Grande Fiera D'Aprile

ABACUS

a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ul.

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi...ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad.
Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndicate, Inc.

# DRAGONS BREATH

Immortalità. La leggenda narra che il segreto si nasconde nella Stanza del Trono del Grande Castello in cima alle Montagne Nane situate al centro delle terre di Anrea.
Dai Origine ad un sistema d'attacco formato da draghi per conquistare i villaggi di Anrea. Esigi le tasse ed acquista i magici ingredienti da alchimisti di passaggio per formulare sortilegi ed incantesimi. Infine, completa il talismano che ti condurrà allo scopo finale del tuo viaggio.

Dragons Breath. Un gioco tra fantasia e strategia per uno o più giocatori.
**Manuale e programma interamente in italiano.** Per sapere come ricevere il dischetto dimostrativo di Dragon Breath telefona immediatamente a SoftMail!
Se non trovi Dragons Breath originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16, 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74.
Dragons Breath è un prodotto Palace e viene importato in esclusiva da Lago.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Una ° indica la versione completamente in italiano.

**Buono d'ordine da inviare a:**
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
**SI**, desidero ricevere i seguenti articoli:

| Titolo del programma | C/D | Computer | Prezzo |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| **TGM** | | Spese di spedizione Lit. | 6.000 |
| ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) | | TOTALE LIT. | |

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ Eurocard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA _____
Ver...


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

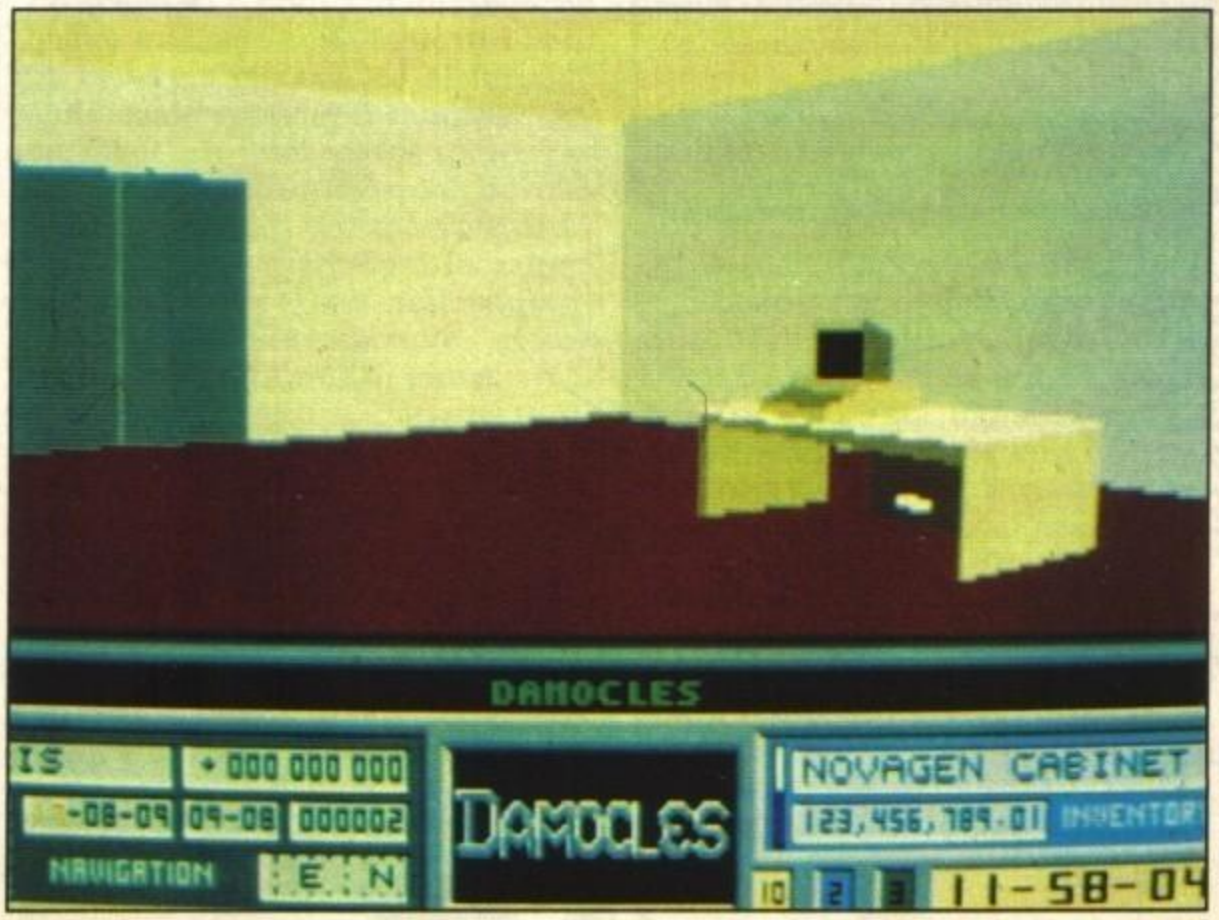
http://www.oldgamesitalia.net/

NOVAGEN'S

# Damocles

**Taaanto tempo fa apparve sulla scena degli otto bit un gioco chiamato Mercenary. Tale gioco vedeva impegnato il direttore esecutivo della più famosa rivista italiana di videogames, di cui non citiamo il nome per rispetto ed educazione (Bonaventura Di Bello, per gli amici e gli esattori del fisco BDB, l'unica sigla al mondo che si pronuncia correttamente anche con un potente raffreddore da fieno), che per arrotondare le magre entrate del mensile in questione decise di collaborare per Playgirl e di posare per il paginone centrale del numero di marzo (vedere anche servizio intitolato "Nudo, crudo e Spectrum")...**

Immagino già la reazione di numerosi lettori dopo aver letto un nome così singolare per un videogioco: "Ohibò! Damocles, chi era costui? E che razza di gioco sarà mai questo?". Ah Ah Ah ! Permettetemi di sorridere, ma, miei cari lettori, questo è proprio il vostro giorno fortunato: per sole cinquemila lire noi di TGM vi spieghiamo il quid, il quod e il quad di tutti i giochi, Damocles incluso (ebbene sì, m'avete scoperto, il mio nome è Guido Angeli)!!!
Dunque, Damocles è...è...è... Ehm... dicesi Damocles... chi è... gasp... dicesi di spada, la famosa spada di Damocles... noo? Allora... ah sì, Damocles, trattasi di gioco con scacchiera... Neppure? Aiuto regia!!! Pronto regia? Sì... Sì.. Sì... (non fraintendete!). D'accordo! Ohhhh! Adesso sono veramente pronto per parlare "esaustivamente" (guardate che l'ho scritto apposta così; non si sa mai) di Damocles.
Premetto innanzitutto che questo gioco altro non è che il seguito dell'ultrafamoso Mercenary (ormai sono passati quattro anni dalla sua uscita sul mitico 64), uno dei primi giochi ad utilizzare la grafica vettoriale. Come sarebbe "Aò! Nun me recordo de 'sto Mersenari!"? Disgraziati, che razza di videogiocatori siete? Beh, in effetti nemmeno io ci ho giocato molto (ehm), così è meglio se passiamo in men che non si dica ad esaminare la trama di Damocles.
Allora... Il nostro eroe è finalmente riuscito, dopo anni e anni di fatiche, a fuggire dall'inospitale pianeta Targ e si è diretto verso Eris, quinto pianeta del sistema solare Gamma. Eris è un pianeta stupendo, ospitale, direi galattico (Ahahahahah un pianeta galattico ahahaha... Vabbè, lasciam perdere) con i suoi vasti oceani, le prosperose città, insomma il posto ideale ove abitare dopo anni di duro lavoro! Por cicinin (tu guardi troppa TV! NdMA)! Purtroppo un grave pericolo incombe, quale spada di Damocle (notare il doppiosenso): la cometa di Hal... di Damocles si sta dirigendo minacciosamente verso Eris ed un eventuale impatto avrebbe conseguenze catastrofiche.
Il nostro eroe, che in quanto a sfiga fa concorrenza a quel rognato di Larry Laffer, decide di far qualsiasi cosa possibile per evitare il disastro. Ohhhh che coraggio! Oltretutto il sindaco di Eris, Paolo Pillitteris (guarda che poi GN ti






http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



fa pagare i diritti, NdMA), non sembra essere minimamente interessato al problema: che sia un discendente del sindaco di Lizard Breath (quel laido di "It came from the desert")? Meno male che c'è la nostra astronave! Fiuu, se è bella papà (ma ti sei bevuto il cervello? Ma vai a lavorare da Emilio! NdMA)! Cosa, anche l'astronave ha tirato le cuoia? Ma si può? Ma chi è 'sto qua, Bruno Pizzul? Fortunatamente almeno una cosa gli è rimasta (almeno spero): il fido personal computer Benson. Beh, che c'è di strano? Un computer non può chiamarsi Benson? Sarà il figlio di Nancy di Chase HQ! Ahahahahah (battutone Shintaro's Style)! Comunque ora Benson ci ordina di recarci all'Ufficio di Stato. OK Benson. Ehi, ma... A piedi? Ah, phew, meno male che c'è una vecchia automobile di quelle che si usavano nel ventesimo secolo, una Chevy '99 per la precisione.

La nostra destinazione, come tutti gli edifici presenti entro e fuori la metropoli, è a più piani ed è composta da numerose stanze. Qui veniamo scongiurati, pregati e supplicati di salvare Eris... Eheheheh, bella cosa essere degli eroi interstellari!

A questo punto si hanno due scelte: si può esplorare la città in cui ci troviamo o procurarsi (praticamente "grattare") un'astronave e decollare alla ricerca di altre metropoli ed altri pianeti. Già perché il sistema Gamma è composto da altri otto pianeti e diciannove lune, il che vuol dire un gran numero di aree da esplorare. Girando per lo spazio è possibile assistere alla meravigliosa vista dell'alba da Dyon, Acheron o Icarus.

Non dimentichiamoci però che siamo pur sempre dei mercenari ed il nostro obbiettivo primario è quello di accumulare soldi a palate: davanti a tutto ciò la salvezza di Eris passa in secondo piano. Già immagino i lettori con la lingua lunga che se ne saranno usciti con un "Tanto adesso salta fuori la stupenda principessa di Eris, cosicché, innamorati perdutamente, il futuro di Eris ci sta molto a cuore". Sbagliato! Sarà che le ragazze di Eris sono tutte dei mostri, fatto sta che a noi di Eris frega assai poco e importa molto di più il portafoglio.

Ma come fare a guadagnare pecunia sonante? Facile, basta fare un po' di compravendita di merci varie (ce ne sono circa un centinaio) "alla Elite"; pensate che è possibile, per facilitare il gioco, caricare delle partite a Mercenary precedentemente salvate (E se c'è qualcuno che mi chiede come si fa a far girare Mercenary per il 64 sull'Amiga...)

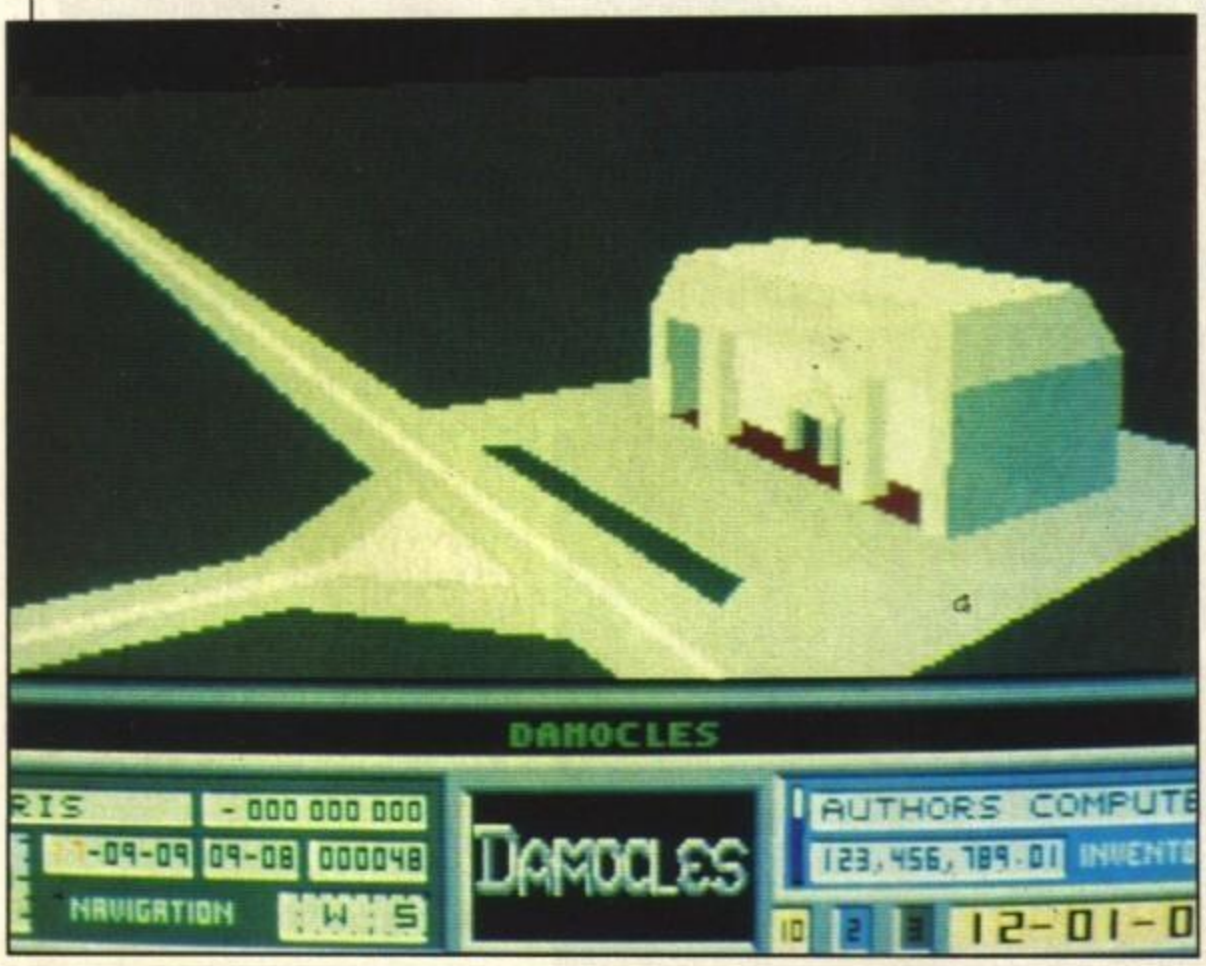
Sia ben chiaro comunque che Damocles è un gioco a parte, diverso e simile a Mercenary nello stesso tempo. Qui ci sono edifici che nascondono impenetrabili segreti, monumenti apparentemente ininfluenti, difficoltà nel raggiungere gli altri pianeti e così via.

Insomma, penso che l'aggettivo adatto per descrivere Damocles sia "grande": tutto è grande, dall'obbiettivo alla sorpresa provata nell'esplorare ogni volta posti diversi, dall'introduzione con il mitico Benson alla cura dei dettagli, alla soddisfazione provata quando si riesce a decollare per la prima volta da Eris.... Ma poi pensate, ben ventisette altri mondi da esplorare, ma da esplorare veramente, non come certi giochi che promettono "milioni di pianeti da visitare" e poi sono delle tavanate galattiche, visto che l'unica cosa che cambia è il nome del mondo nell'angolino in alto a destra.

Qui in redazione ciascuno è stato colpito da un particolare diverso: chi dallo straordinario uso dei poligoni, chi dall'innalzarsi del sole di Gamma, chi dal numero di edifici presenti...

E' veramente difficile spiegare in parole la bellezza di Damocles con le semplici parole; i fan di Elite, Starglider 2 e, ovviamente, Mercenary hanno trovato pane per i loro denti. Mi rivolgo ora ai fan di Kick Off et similia: cari ragazzi, Damocles stupirà anche voi, pensate che quello storpio di Phil della redazione inglese (ah, mi chiedete perché "storpio"? Andatevi a pescare uno ZZAP! e non ditemi che non ne avete neanche uno, e guardatelo bene, è quello con i baffetti alla Hitler) che è un autentico Kickoff-dipendente (si fa un endovena del capolavoro della Anco ogni sera e tiene una gigantografia di Dino Dini, e non venite a chiedermi chi è, sopra il letto) ora passa tutte le notti a giocare a Damocles!

Bentornato Mercenary, ti abbiamo aspettato per fin troppo tempo!




## Amiga

**Beccatevi questa: presentazione stupenda con una introduzione galattica, grafica velocissima, dettagliata e che rende al cento per cento l'atmosfera, sonoro niente di speciale, ma pur sempre sopra la media per quanto riguarda gli effetti. Già così Damocles sarebbe un gioco da prendere in seria considerazione, ma i punti forti di Damocles sono la giocabilità e la longevità. Divertentissimo sin dalla prima partita, vi acchiapperà e non vi mollerà più; considerate che ci sono ventotto mondi, differenti itinerari per completare la missione e fate un po' i conti del tempo che vi porterà via. Ma non preoccupatevi, non sarà assolutamente tempo perso; potrete dire ai vostri nipotini (sempre che vi rimanga il tempo necessario per averne) di aver giocato (ed eventualmente terminato) una delle migliori adventure in 3D mai realizzate su un 16 bit. Magari i vostri nipotini avranno un 128 bit che funziona a 1200 mhz e scoppieranno a ridere nel sentire le vostre parole, ma non sapranno mai cosa si sono persi!**

**Globale 95%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOGOTRON'S

# BAD COMPANY

**"Non tirare i calci alle vecchiette, non lanciare le caccole del naso, non sputare in faccia alla zia, non appiccare fuoco alla cagnetta del vicino, non bucare le gomme della macchina del portinaio, non usare lo spazzolino da denti del fratello per grattarsi i calli, non rompere i vetri del panettiere con la fionda, non affermare il falso dicendo che TGM non è la migliore rivista del mondo... ecc/ecc", questi sono solo alcuni degli innumerevoli insegnamenti di vita quotidiana che si trovano nel galateo. E cosa mai sarebbe potuto accadere se da qualche parte nell'universo non ci fosse stato un Monsignor Della Casa a regolare le relazioni interpersonali? Per bene che gli vada sarebbero diventati tutti come quei teppistelli della Bad Company...**

In quella lontana galassia il motto generale è "fai agli altri quello che gli altri vorrebbero fare a te" che tradotto in parole povere significa di colpire prima di venire colpiti. Lassù la vita non è affatto uno scherzo e fin da piccoli gli viene insegnato ad avvelenare il biberon dell'amichetto per accaparrarsene la razione quotidiana di latte. Crescendo poi le cose non possono che peggiorare tanto che perfino le riunioni fra noi redattori per la distribuzione del materiale sembrano al confronto degli innocenti festini fra liceali. E così un giorno la situazione degenera irrimediabilmente: un malintenzionato deciso a prendere il sopravvento sugli altri a tutti i costi mette a punto un composto chimico ai fluorocarburi che è destinato a trasformare in breve tempo tutta l'aria dell'atmosfera in una porcheria irrespirabile perfino peggio di quella di Milano nelle ore di punta (quando ti può capitare di chiedere ad un passante che ore sono ed essere scambiati per un Vù-Cumprà visto e considerato che si è completamente ricoperti di ossidi, nitrati, catrami e fuliggini non meglio identificate). Ad ogni modo non appena il telegiornale informa la popolazione della catastrofe imminente non può che scoppiare un putiferio incredibile; dopo un primo momento infatti in cui ognuno è contento perché finalmente non avrà più a che fare con la suocera, la professoressa di latino, la madre che non ti lascia giocare con l'Amiga... ecc/ecc ecco che l'istinto di sopravvivenza si fa avanti pressantemente tanto che si inizia a ponderare un possibile cooperazione fra fazioni nemiche per cercare di porre un rimedio alla critica situazione. E così un accordo fra gruppi opposti che in condizioni normali si potrebbe considerare improponibile viene raggiunto e si riesce in

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



breve tempo a preparare una squadra formata da otto validi combattenti. Il loro compito è semplice: assodato che per il pianeta non ci sono più speranze data l'irreversibilità del processo chimico bisogna impossessarsi degli altri quattro pianeti di quel sistema stellare per poi trasferirvici con tutta la popolazione. I quattro pianeti sono di dimensioni differenti e soprattutto abitati dalle più incredibili creature così diverse fra loro, anche se tutte quante ugualmente determinate a respingere i vostri attacchi rendendo molto difficile se non addirittura proibitivo il vostro tentativo di prenderne il sopravvento. Parlavo prima della squadriglia composta da otto bellicosi combattenti, il problema è che le incompatibilità caratteriali sono tali da rendere quasi impossibile una collaborazione totale di tutti gli elementi allo stesso tempo, perché è facile ipotizzare che finirebbero per combattersi fra

loro invece che occuparsi dei nemici. Diventa così inevitabile scegliere una sola unità alla volta o al limite due e affidare sui prescelti ogni speranza di riuscita. La decisione su chi mandare in azione diviene pertanto un momento quantomai delicato, ognuno infatti ha le proprie caratteristiche peculiari che lo distinguono per velocità, resistenza ai colpi, forza nel reggere il peso delle armi, capacità di recuperare alle ferite. A voi quindi la scelta dei personaggi e subito dopo anche quella del primo pianeta che vorrete affrontare; fatto questo ecco l'astronave d'appoggio che vi abbandona sulla superficie del pianeta e così rimanete completamente isolati in balia di orde di mostruose creature. Fortuna che ogni combattente è dotato di due armi differenti intercambiabili con le quali può sperare di resistere efficacemente agli attacchi degli alieni, ci sono poi delle barriere che se sfruttate adeguatamente possono essere molto utili per proteggersi e soprattutto dei campi energetici che reintegrano l'energia persa nel combattimento. Ricordate quando ho detto che siete completamente isolati, beh l'ho detto tanto per farvi un po' di paura perché in effetti non è proprio così; l'astronave infatti rimane in orbita nelle vicinanze e di tanto in tanto vi paracaduta ulteriori armi ancora più potenti con le quali il vostro compito verrà facilitato. Detto questo ho detto tutto:"giocate ai videogames e vogliatevi bene".

Amiga

Dunque, tanto per cominciare devo premettere che a primo acchito la votazione complessiva si aggirava dalle parti del quaranta per cento o giù di lì. Come mai allora il globale è lievitato in modo così netto? Non preoccupatevi, non ho ricevuto nessuna bustarella (purtroppo), è solo che il gioco sembra un'altro, ma non essendolo non gli si possono richiedere le medesime caratteristiche. Mi spiego meglio: appena si inizia a giocare a Bad Company risulta inevitabile l'immediato raffronto con Space Harrier (ancora lui! In questo numero salta fuori da tutte le parti), ma purtroppo non appena si comincia a giocare appare subito evidente come sia rimasto ben poco di quella strepitosa velocità e così si rimane un po' con l'amaro in bocca. E questa è la prima fase (quella del 40%), proseguendo però nella partita si capisce come il paragone risulti valido solo per l'impostazione esteriore caratterizzata dalla medesima prospettiva con i personaggi in primo piano perché il gioco è proprio un'altra cosa e non è assolutamente stato concepito per essere affrontato a "tutta birra" sparando caoticamente anche alla rinfusa, ma necessita di una certa strategia e accuratezza nei movimenti e negli spostamenti (ovviamente con le dovute riserve del caso visto che tutto sommato è pur sempre uno spara-e-fuggi e come tale è sempre meglio sparare un colpo in più che uno in meno). Detto questo c'è il modo a due giocatori contemporaneamente in azione che (e questa magari sarà una mia fissa, ndMax) conferisce sempre alla realizzazione quel qualche cosa in più che non guasta affatto. Provare per credere.

**Globale 71%**



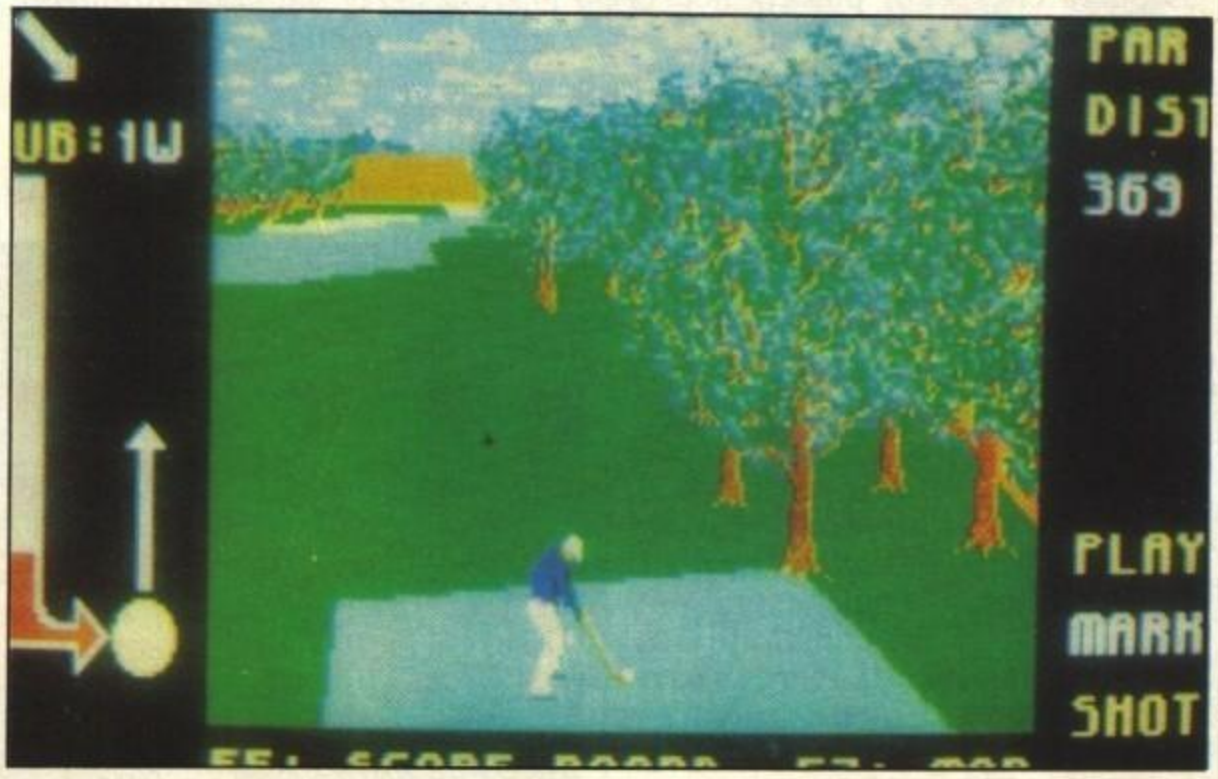
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MASTERTRONIC'S

# CALIFORNIA PRO GOLF




Sole, aria, passeggiate e divertimento: questo è il vero spirito del golf.
Per di più è anche maledettamente caro, e non penso che sia alla portata di tutti voi lettori di TGM. L'alternativa? Ringraziare caldamente la IBM per aver creato il PC e ditte come la Mastertronic che gli dedicano interessanti simulatori di golf. E' Leader Board il gioco di golf per antonomasia, ma devo dirvi che CPG, che ne segue molto da vicino le orme, può meritarsi un posto nella vostra collezione. Il gioco non è certo cambiato: dovete colpire la palla e mandarla in buca con meno tiri possibile.
La grafica è in modo EGA ed è pari a quella delle ultime versioni di Leader Board (include alberi, sabbia, ecc.) con visuale parimenti pseudo-soggettiva. L'unica scena differente è il putter, che ci viene proposto in visione aerea. Non si possono usare tutte le mazze come nella realtà e bisogna scartarne quattro prima di giocare. Anche qui sono possibili i tiri ad effetto, che arcuano la traiettoria della palla verso destra o verso sinistra in varia misura. I percorsi di gioco sono due, quindi ci sono trentasei buche, e vi vengono offerti quattro livelli di difficoltà.
Proprio questi ultimi aprono la serie delle magagne: sembrano quasi uguali! Inoltre il moto della palla è dignitoso ma non particolarmente buono, e gli effetti del vento fanno ballare il cursore anziché modificare le traiettorie. In breve, è un golf giocabile con grafica buona ma non entusiasmante che vi potrà interessare per un po' di tempo: un "piccolo" Leader Board ad un piccolo prezzo. Scegliete voi.

PC

**Globale 71%**

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
**Sterlino**
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop
Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

# SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

| | | |
|---|---|---|
| Commodore 64 | L. | 270.000 |
| Drive 1541 II° COMMODORE | L. | 300.000 |
| Amiga 500 COMMODORE | L. | 760.000 |
| Amiga 500 COMMODORE + 10 Giochi + Photon Paint Originali | L. | 870.000 |
| Hard Disk X AMIGA 500 A 590 | L. | 850.000 |
| Espansione 512K con Clock | L. | 170.000 |
| Espansione 512 K A 50I COMMODORE | L. | 220.000 |
| Drive Esterno X Amiga 500 (Meccanica Nec - Slim) | L. | 190.000 |
| Amiga 2000 COMMODORE 6.2 | L. | 1.750.000 |
| Disk Drive Interno X AMIGA 2000 A 2010 COMMODORE | L. | 250.000 |
| Espansione X AMIGA 2000 2 MB | L. | 730.000 |
| Gen Lock A2300 COMMODORE | L. | 350.000 |
| Scheda Janus XT COMMODORE | L. | 750.000 |
| Scheda Janus AT COMMODORE | L. | 1.400.000 |
| Hard Disk 48 MB X Amiga 2000 (Autoboot) | L. | 1.350.000 |
| Hard Disk 40 MB X Scheda Janus XT | L. | 650.000 |
| Monitor COMMODORE 1084 | L. | 500.000 |
| Monitor COMMODORE 1084S | L. | 600.000 |
| Monitor PHILIPS CM 8833 | L. | 520.000 |
| Stampante MPS 1230 COMMODORE | L. | 300.000 |
| Stampante STAR LC 10 | L. | 370.000 |
| Stampante STAR LC 10 II | L. | 490.000 |
| Stampante Mannesmann MT 81 | L. | 350.000 |
| Stampante Epson LQ 500 24 Aghi | L. | 650.000 |
| Stampante NEC P2 Plus 24 Aghi | L. | 690.000 |
| Stampante MPS 1224C Commodore 24 Aghi | L. | 1.100.000 |
| Stampante STAR LC 10 Color | L. | 500.000 |
| ATARI 1040 STF | L. | 850.000 |
| ATARI 1040 STE New! | L. | 1.100.000 |
| Drive Esterno X ATARI 1040 | L. | 200.000 |
| PC XT PHILIPS 9111 Drive da 5.25 - Drive 3.5 + Monitor | L. | 1.350.000 |
| PC XT PHILIPS 9115 Come Sopra + Hard Disk 20 MB | L. | 2.100.000 |
| ATARI PC 3H Hard Disk 30 MB Scheda EGA + Drive da 5.25 | L. | 1.400.000 |
| ATARI PC4 286 16 Mhz. 1024K RAM Hard Disk 60 MB 28 MB Scheda VGA + Programma Windows 286 | L. | 3.000.000 |
| AT Tower FUJITECH 1024K RAM 16 Mhz. Drive da 1.2 Scheda VGA Hard Disk 40 MB 28 MS | L. | 2.450.000 |
| Monitor Multisync 3 D | L. | 1.350.000 |
| TOSHIBA Portatile T 1000SE | L. | 2.400.000 |
| Portatile AT Epson 20 MB + Drive da 3.5 | L. | 3.500.000 |

**I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA**

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# COMPUMAIL®

## GRUPPO NEWEL MI

20020 ARESE (MI) - Via Matteotti, 21

## COMPUTERS - ELECTRONIC NEWS

APRILE,
TEMPO DI SCHERZI E PESCI;
I NOSTRI PERO'
SONO PREZZI SERI
SIA A MARZO,
SIA IN APRILE,
MAGGIO, GIUGNO ...

### AMIGA 500

1.3 Commodore Italia
+ espansione 512K
Compatibile 100% Lit. 859.000

### AMIGA 2000

Tastiera, V 1.3.6.0.2
Commodore Italia Lit. 1.635.000
(inviare Lit. 700.000 per spedizione)

### DRIVE ESTERNO

Per Amiga 500
meccanica alta qualità
con passante e sconnettore,
confezione SLIM Lit. 169.000

### DRIVE INTERNO

Per Amiga 2000 compatibile Lit. 159.000

### ESPANSIONE DI MEMORIA 2Mb

Espandibile per Amiga 2000
fino a 8Mb Lit. 690.000

### ESPANSIONE DI MEMORIA 512K

Amiga 500 Lit. 136.000

### PAL GENLOK

Semiprofessionale
con Fader V.02
per Amiga 1000 - 2000 - 500 Lit. 370.000

### HARD DISK AUTOBOOTING

Per Amiga 2000
GVP FFS DMA 28/11 MLS
espandibile a 2Mb RAM
sulla stessa scheda
46 Mb Lit. 1.300.000

### AMIGA

Interfaccia SCSI per Amiga 2000
Controller HD + 2 Mb RAM

| | |
|---|---|
| OK | Lit. 500.000 |
| 2Mb | Lit. 790.000 |
| 4Mb | Lit. 1.400.000 |
| 8Mb | Lit. 1.700.000 |

### AMIGA

### INTERFACCIA MIDI

IN/OUT TROUGH - (2 OUT) Lit. 69.000

### PROSOUND GOLD DIGITIZER

Stereo Lit. 150.000

### DUPLICATORE UNIVERSALE AMIGA

"anche formati diversi 80 tracce"
Syncro Express II Lit. 89.000

### 68030 GVP + 6882 25/28 MHz

Lit. 1.300.000
+ 4Mb RAM 32 bit Li. 2.690.000

### FRAMER DIGITALIZZATORE

In tempo reale a colori, con
software e manuali in italiano,
possibilità di fare successioni
di immagini in movimento
(formato IFF) Lit. 999.000

### MINIGEN

Genlock Semipro
con software dimostrativo
in italiano Lit. 299.000

### AMIGA SCANNER MANUALE

GS 400 (400 dpi)
16 toni di grigio Lit. 500.000

### AMIGA FAX

Radioamatoriale - Fax via radio
+ softaware in italiano Lit. 150.000

### VIDEON II

Digitalizzatore a colori senza
ausilio di filtri PAL/Overscan
da telecamera o VCR Lit. 490.000

### INTERFACCIA MIDI

IN/OUT TROUGH - (2 OUT) Lit. 69.000

### VIDEOMASTER AMIGA (NOVITÀ)

Digitalizzatore in tempo reale
a colori + Genlok broadcasting
+ Splitter Lit. 1.600.000

### HARD DISK SCSI

Meccanica aggiuntiva

| | |
|---|---|
| 20Mb Seagate 28/11 Mls | Lit. 600.000 |
| 40Mb Seagate 28/11 Mls | Lit. 800.000 |
| 80Mb Seagate 28/11 Mls | Lit. 1.300.000 |
| 100Mb Seagate 28/11 Mls | Lit. 1.500.000 |

### COMMODORE 64

### CARTUCCIA INCREDIBILE MK6

Per sproteggere solo Lit. 86.000

### VIDEODIGITAL

Digitirer Color con software
italiano e manuale d'uso.
Fermo immagine Lit. 69.000

### RS232

Interfaccia standard
Modem e comunicazione Lit. 50.000

### DIGITIZER

Campionatore vocale hardware
con microfono, completo di
manuali e software in italiano Lit. 119.000

### INTERFACCIA CENTRONIC GRAFICA

Per collegare stampanti PC
al C64 e/o C128 con cavi
e manuale in italiano Lit. 118.000

### CARTUCCIA CAM

Per usare il CPM con il tuo C64
completa di Cartrige, Software
e manuali in italiano Lit. 59.000

### CORSO DI BASIC

| | |
|---|---|
| C64 | Lit. 39.000 |
| Simon Basic per C64 | Lit. 29.000 |
| Macroassembler per C64 | Lit. 29.000 |

### MODEM PER TUTTI I COMPUTER

| | |
|---|---|
| 300/1200 Baud esterno Ayes | Lit. 200.000 |
| 300/1200 Videotel est. Ayes | Lit. 250.000 |
| 300/1200/2400 Esterno Ayes | Lit. 300.000 |
| 300/1200/2400 Videotel | Lit. 450.000 |

### HARD CARD

Hard Disk MS/DOS
(anche Amiga 2000 + Janus)

| | |
|---|---|
| 20 Mb Seagate 28 Mls | Lit. 500.000 |
| 32 Mb Seagate 28 Mls | Lit. 600.000 |
| 40 Mb Seagate 28 Mls | Lit. 700.000 |

### DISK DRIVE ESTERNI PER PC

| | |
|---|---|
| 3,5" - 720 K | Lit. 290.000 |
| 3,5" - 1,44 Mb | Lit. 320.000 |
| 5,25" - 360 K | Lit. 290.000 |

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# VENDITA PER CORRISPONDENZA SU RETE NAZIONALE

Computer e Accessori • Hardware e Software • Installazioni • Riparazioni
Anche ingrosso (Prezzi scontati) Club • Scuole • Rivenditori

**ITALIA PRIVATI** Tramite Servizio Postale Contrassegno o Corriere

**ITALIA DITTE** Tramite Poste c.s. o Corriere Sconti quantità Contassegno

**MILANO E DINTORNI** Consegne a domicilio - Motorini, Taxi Transport, Corriere

**COME ORDINARE** Per lettera o cartolina - Telefono (02) 3270226
Fax (02) 33000035 (specificare per Compumail)

Gran parte dei prodotti Compumail sono acquistabili dal pubblico presso **NEWEL** srl - Via Mac Mahon, 75 (chiuso il lunedì)
Tel. (02) 323492/33000036/3270226 - Fax (02) 33000035

**E' SEMPRE VALIDA LA CLAUSOLA SODDISFATTI O RIMBORSATI**
**7 GIORNI DI PROVA**
**GARANZIA 12 MESI INTEGRALE SCRITTA**

**RIVENDITORI - CLUB - GROSSISTI INTERESSATI A CONTATTARCI DI PERSONA SI RICEVONO IL LUNEDI' MATTINA O DALLE 21 IN POI PREVIO APPUNTAMENTO**

### INTERFACCIA

Per usare stampanti Commodore con PC, completo Lit. 59.000

### CAVI

| | |
|---|---|
| Cavo Centronic PC 2MT | Lit. 10.000 |
| Cavo Seriale M.F. | Lit. 20.000 |
| Cavo Seriale M.M. | Lit. 20.000 |
| Cavo Seriale F.F. | Lit. 20.000 |
| Cavo Seriale speciale per dati, consigliato FT | Lit. 39.000 |

### DISCHETTI BULK 3,5"

Doppia faccia a doppia densità
Bulk Certified minimo 20 pz.
IVA compresa cad. Lit. 1.090

**SERVIZIO DIGITALIZZAZIONE E STAMPA IMMAGINI CON AMIGA**

## PC

### HARD DISK

Esterno per portatili Amstrad (formattato), cabine+cavi e manuali compresi 32 Mb Lit. 900.000

### AT 286 - 16 MHz

1Mb RAM - tastiera estesa
5.25", 3.5" (a scelta)
HD 20Mb 28Mls
RS232 + Parallela e Clock,
DOS e manuali Lit. 1.900.000

### AT 286 - 16 MHz

| | |
|---|---|
| Come sopra con EGA | Lit. 2.200.000 |
| Come sopra con VGA 8Bit | Lit. 2.400.000 |
| Come sopra con VGA 16Bit | Lit. 2.600.000 |

### DIGITALIZZATORE

In tempo reale, 16 tonalità di grigio, da telecamera a Videorecorder compatibile CGA - EGA - VGA Lit. 249.000

### JOYSTIC

Potenziometrico + Scheda joystic per 2 giocatori a sole Lit. 49.900

### COPROCESSORI MATEMATICI

| | |
|---|---|
| 8087 - 8MHz | Lit. 299.000 |
| 80287 - 10MHz | Lit. 490.000 |
| 80287 - 12MHz | Lit. 530.000 |
| 80387 - 16MHz | Lit. 700.000 |
| 80387 - 25MHz | Lit. 990.000 |

### RAM

4116 - 41526 - 4164
44464 - 44C256 Lit. 411.000
STOCK Richiedere quotazioni

**SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE**

**VERSIONE II**

**SYNCRO EXPERT**

Se hai l'Amiga, e un secondo drive questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. Qualsiasi programma originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. Copia qualsiasi formato anche MS/DOS 3.5", MAC, ATARI, ecc., su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 facciate. Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.

Lit. 89.900 il solo copiatore hardware. Lit. 269.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim meccanica Citizen.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# UN POMERIGGIO AD ANTENNATRE

*Di Stefano Gallarini*

***Cosa si nasconde dietro gli angoli di "Angoli", la trasmissione contenitore che da più di quattro mesi sta entrando nelle case di molti italiani?***

*Il nostro 'angolo'...*

*"Busto e Castellanza: nomi che per molti di voi non significheranno nulla, ma che per me significano quaranta chilometri di autostrada."*

Già, me lo chiedo anch'io! Anche perché dal giorno di esordio della trasmissione ne è passato molto di tempo. Ma vediamo di raccontare tutto dall'inizio, per chi non fosse stato attento all'editoriale di qualche numero fa.

Ogni giorno su Antennatre (TV privata ricevuta nel nord d'Italia e in Svizzera) va in onda dalle 13.30 alle 18.30, dal lunedì al venerdì, una trasmissione contenitore chiamata Angoli. In Angoli trovate di tutto: ecologisti, esperti carcerari, medici, astrologi, cinefili, cinofili, cantanti, politici, militari, attori, artisti, giornalisti, scrittori, sportivi e informatici. Nell'ambito di Angoli c'è un angolo chiamato Spazio Giovani che, se normalmente presenta giovani immersi nelle più svariate attività, il mercoledì presenta uno spazio dedicato all'informatica. In questo spazio, appunto, ci sono Zzap! E TGM che presentano uno o due giochi recensiti sulla rivista. Ma poiché abbiamo scoperto che le riviste non sanno parlare e non sanno stare davanti alle telecamere, hanno deciso di mandare me a presentare i giochi, che notoriamente non so parlare e non so stare difronte alle telecamere!

Antennatre si trova vicino a Milano, in un capannone fra Legnano, Busto e Castellanza: nomi che per molti di voi non significheranno nulla, ma che per me significano quaranta chilometri di autostrada.

Si entra nei capannoni, si percorre un lungo corridoio fatto di "Ciao! Come stai?" e si arriva allo STUDIO 3. Si apre la porta lentamente, si fa silenzio perché il programma è in diretta e quindi quando entri c'è sempre qualcosa che sta andando in onda, e ci si siede su una sedia a guardare.

## CHI?

I presenti in studio sono sempre molti, tutti ospiti che hanno qualcosa da raccontare, un insegnamento da dare, un appello da fare. Ma in modo fisso, presenti ogni giorno, c'è uno staff incre-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



dibile: alcuni li vedete e altri (molti altri) no.
In vista c'è la Primadonna. Non che lei si atteggi in questo ruolo, tutt'altro, ma è l'unica donna della trasmissione, la conduttrice che ti conduce ancor prima di andare in onda. Una padrona di casa gentilissima, sempre disponibile, sorridente e tranquilla. Ti mette sempre a tuo agio, come una vera signora quando ospita gli amici. E' lei che intervista, chiacchiera, risponde alle telefonate degli ascoltatori che protestano contro qualcosa e a quelle degli ospiti.
Poi ci sono Franco Tagliaferri e Tonino Polistena: i due giornalisti. Diretti, efficaci, seri davanti alle telecamere e divertiti dietro (escluso Franco che quando si arrabbia lo fa ridendo serio!). Sono loro a dare le notizie di sport e attualità.
Poi c'è lo spettacolo: Marino Guidi. Cosa volete che vi dica di lui? Qualunque cosa potrebbe essere giusta. Lui fa di tutto: ride, scherza, ironizza, polemizza e gioca. Ecco, soprattutto gioca, con grande professionalità. E' lui che conduce e presenta le vignette satiriche, parla con i telespettatori che vogliono vincere premi, presenta e intervista i cantanti o i musicisti.
Ma dietro a questi quattro personaggi così naturali e per nulla "atteggiati" tanto da essere simpatici a tutti, ci sono altri personaggi che fanno vivere lo spettacolo: il regista, l'aiuto, i cameramen, i tecnici audio, i tecnici.
Adriano è il regista. Personalmente ne ho conosciuti molti e con molti ho lavorato (non so se vete mai visto qualche film di Stefano; VFC). Non ne ho mai trovato uno così paziente, gentile e disponibile. Affiancato dalla brava Maurizia. Sono loro a decidere chi, cosa e come farvi vedere lo spettacolo. Loro calcolano i tempi, preparano gli inserti registrati, predispongono il video di GINO, il fedele computer della trasmissione: un monitor Apple con alle spalle una Amiga 500.

*Ed ecco lo staff, tutti insieme appassionatamente*

*Questo è un cameraman che attende di ... giocare*

## UN MERCOLEDI' DA LEONI

Lo studio tre sta lavorando dall'una e mezza, ma è da molto prima che tecnici e protagonisti si prepararno alla trasmissione. Alle quattro del pomeriggio arrivo in studio, saluto, chiacchiero con chi incontro e conosco (ma c'è sempre qualcuno che non conosco!) e poi vado in un altro studio più tranquillo perché in quel momento non è occupato da registrazioni. Ci trovo Franco Rosso, l'organizzatore dello spazio computer giovani, presissimo con Alessandra, Stefano, Stefano (e siamo già in tre!), Corrado e Riccardo. Cosa fanno lì? Semplice, stanno provando la trasmissione e litigando su cosa dire e cosa non dire. Normalmente si preferisce non dire niente, visto che il gruppetto trova difficile tutto. Ma tra una risata e un'occhiataccia la torta della scaletta si riesce a spartire, anche se sappiamo perfettamente tutti che in trasmissione arriveranno i colpi di scena.

***"In vista c'è la Primadonna. Non che lei si atteggi in questo ruolo, tutt'altro, ma è l'unica donna della trasmissione, la conduttrice che ti conduce ancor prima di andare in onda."***



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Multimedia

Io arrivo nel bel mezzo delle loro prove comunicando i titoli dei giochi che andrò a presentare e commenti vari: genere, storia, curiosità. Ma comunque improvviso. Fino a quando non sono difronte alla telecamera non so bene che cosa dirò. E' vero che in mente ho già una scaletta di argomenti, ma non mi scrivo mai le parole precise o le battute da dire: non sarebbe spontaneo.
Una volta preparati (l'ultimo caffè e la pipì che scappa sempre prima di cominciare) entriamo silenziosi nello studio 3 illuminato a giorno e caldo come un forno. Ci appostiamo davanti ai computer e aspettiamo la nostra ora...
Arrivano le 18.00 e tocca a noi. Raffaella si sposta dall'"angolo" del set dove si trovava per venire nel nostro, si dà una toccata ai capelli, una battuta con tutti e... Silenzio! La regia sta per inquadrare. Sorriso. "Eccoci al momento di Computer giovani...".
La padrona di casa se ne va, lei ha finito la trasmissione, dovrà solo fare i saluti. Noi cominciamo. Anzi, cominciano i due ragazzi di turno (Riccardo è sempre affiancato da uno degli altri tre, a rotazione) e presentano la rubrica. E poi attacco io. Presento il gioco, ne parlo, lo racconto mentre si fanno domande e... gioco. Sì, ragazzi, gioco! Ma purtroppo qualche volta le cose non vanno proprio benissimo. Malgrado infatti lo sforzo lodevole di Antonio, il nostro tecnico, che ha fatto in modo di avere collegati tutti i computer contemporaneamente creando una mini centralina che al premere di un pulsante ci mostra a video il computer desiderato, l'Amiga 2000 ultimamente ha fatto le bizze e, dopo aver messo Ghostbusters 2 in pausa pronto per essere giocato, al momento di giocare per la trasmissione si è tutto bloccato e io ho potuto solo parlare descrivendo le scene che non si potevano vedere!
Cose che succedono comunque in una trasmissione "a tutta diretta" che ogni giorno è sempre più seguita. Lo dimostrano le telefonate, le lettere, i complimenti. E i complimenti vanno fatti davvero a tutti, con una nota di riguardo a cameramen, registi e tecnici, che per colpa nostra devono allungare di un'oretta il loro grande lavoro quotidiano.
Grazie, Antennatre.

*Maurizio e Adriana: loro decidono cosa far vedere...*

***E' vero che in mente ho già una scaletta di argomenti, ma non mi scrivo mai le parole precise o le battute da dire: non sarebbe spontaneo.***


# FANTASY'S DI ANDY CAPP

## ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## LO SPAZIO RITROVA I SUOI CONFINI, CON IL

# P.C.'S CHEAT'EMUP

# Space Quest II

## La Soluzione

*Grazie a Mortimer "The Dark" di Padova.*
*Ci scusiamo invece con Nadia Prizzon di Prata Di Pordenone (PN) perché, pur apprezzando molto la sua soluzione descrittiva del gioco, non abbiamo la possibilità di pubblicarla per la lunghezza.*

*BASE SPAZIALE: Examine Watch - Press H - Press C - Press T - entrare nello sportello sul soffitto (Airlock).*

*BASE SPAZIALE, PRIMA STANZA: Change Suit (vicino alla tuta appesa) - Open Locker (vicino agli armadietti) - Get Supporter - uscire dalla stanza.*

*BASE SPAZIALE, SECONDA STANZA: salire sulla piattaforma gialla e nera, entrare nel tubo trasparente.*

*ATTRACCO SHUTTLE - entrare nello shuttle.*

*DOPO LA CADUTA DEL MODULO SUL PIANETA: Search Body (vicino al primo cadavere) - Take Keycard - Push Button (sul modulo).*

*PIANTA TENTACOLARE: percorrere il sentiero fra i tentacoli fino al cespuglio sul fondo dello schermo - Get Barries - tornare indietro.*

*FORESTA CON IL BURRONE E LA CASSETTA POSTALE: Post Order (vicino alla cassetta) - Get Whistle - Get Spore (vicino ai fiori verdi; attenti a non camminarci sopra).*

*FORESTA CON I FUNGHI ROSA: evitare di avvicinarsi troppo ai fiori.*

*FORESTA CON L'OMINO ROSA LEGATO: Untie Creature (vicino all'omino).*

*PALUDE: Prima di entrare Rub Barries Over Body - trovare la zona dove non si tocca e si deve nuotare - Hold Breath - dirigersi verso il basso - dirigersi a sinistra - emergere nell'altro schermo - Get Gem - tornare indietro. (Vedere punto I alla fine della soluzione).*

*NELLA GABBIA DEL MOSTRO PREDATORE: Call Monster (2 volte) - Throw Spore At Monster - Get Key - Open Lock - uscire dalla gabbia - prendere la corda in basso. (Vedere punto II alla fine della soluzione).*

*CAVERNA BUIA: usare la gemma.*

*USCITA DELLA CAVERNA: Get Gem*

*CANYON DEGLI UOMINI ROSA: Word - entrare nella botola.*

*TUNNEL: Put Gem Into Mouth (appena entrate).*

*USCITA DAL TUNNEL: entrare nell'acqua.*

*BIFORCAZIONE DEL FIUME SOTTERRANEO: andare a destra.*

*CASCATA ALL'USCITA: uscire dal lago.*

*FORESTA CON MASSO GRIGIO: Use Whistle - tornare in fretta nello schermo precedente - tornare nello schermo con il masso - passare attraverso l'apertura della roccia - Get Stone (dal mucchio di detriti).*

*BASE PIATTAFORMA DI LANCIO: entrare nello shuttle.*

*SHUTTLE: Push Power Button - Set Dial To VAC - Push Thruster Button - premere in tasto cursore in giù.*



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## TIPS

*LASCIATO IL PIANETA: Set Dial To HAC - premere il tasto cursore in giù o su.*

*ATTRACCO ASTEROIDE: andare a sinistra - usare la piattaforma sopraelevata.*

*ASCENSORE DI SINISTRA: entrare - Push e il numero del piano (3).*

*TERZO PIANO: Push Button (vicino alla porta blu) - entrare - esaminare la stanza - Get Plunger.*

*QUARTO PIANO: come sopra - Get Cutter - Entrare nei bagni - Open Door (vicino al bagno libero) - Get Paper.*

*QUINTO PIANO: come sopra - Get Overall - esaminare il pavimento - Get Lighter - Get Basket - tornare all'ascensore e non andare in nessun altro luogo del piano.*

*CORRIDOIO CON LE BARRIERE CHE SI CHIUDONO: spostarsi a sinistra - Put Plunger On Barrier (quando la piattaforma è quasi del tutto aperta) - Stand Up (quando il pavimento si è richiuso) - mettersi sotto gli spruzzatori - Put Paper Into Basket - incendiate la carta.*

*STANZA DI VOHAUL: salire la scala.*

*NELLA TECA DI VETRO: Cut Glass - avvicinarsi alla griglia di raffreddamento del computer - Enter Vent.*

*DENTRO AL COMPUTER: premere il bottone dietro al cilindro a soffietto e uscire.*

*SULLA TASTIERA DEL COMPUTER: Move Switch - Type Enlarge - tornare alla teca di vetro ed entrarci - salire le scale a destra.*

*CORRIDOIO DI VETRO: Open Box (all'inizio) - a metà percorso mettersi la maschera - andare a sinistra fino ai quattro portelli - Push Button (sul primo dei quattro) - entrare prima che vi tocchi il robot.*

*ESCAPE POD: Push Launch Button.*

*ESCAPE POD NELLO SPAZIO: esaminare il Pod - Open Chamber - Enter Chamber.*

*Punto I*
*ALBERO DISTRUTTO: Climb Tree - passare oltre.*

*Punto II*
*ALBERO DISTRUTTO: Get On Log - Tie Rope To Log - Climb Down Rope.*
*GORILLA GIGANTE: Swing Rope - Premere F6 quando il mostro ha agitato la mano una o due volte (bisogna essere sulla sinistra).*

*Otterrete così 235 punti su un massimo di 250. Come mai? A voi la scoperta!*


# HOT SHOP

## SPECIALITÀ INFORMATICHE

**La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:**
**Le migliori marche software**
**I migliori prodotti hardware**

Con l'occasione dell'apertura della nuova sede, nel cuore di Genova, offriamo a tutti:

- VideoGenlock MKII & VideoGenlock A2000 a L. 360.000
- Framer Overscan a L. 1.200.000
- Televideo MK2 Amiga a L. 215.000
- Espansione di memoria per A500 da 512K a L. 140.000
- Drive esterno per Amiga L. 199.000
- Drive interno per A2000 L. 140.000

**Novità:**

Cabinet portamonitor per A500, Kick Start 1.2/1.3 su ROM, Hard Disk, Digitalizzatori Audio Prosound Designer, Midi, Digiview Gold, A/MAX, Espansioni di memoria per A2000, TrackDisplay, Espansioni A500 con orologio, Programmatori di Eprom, PAL-Converter Splitter Ecc.
Servizio programmazione Eprom e Servizio digitalizzazione immagini.

**OFFERTA VERAMENTE SPECIALE PER C-64**

ProVideo MK.1 a L. 115.000
Televideo MK.1 a L. 130.000

E ancora Slots porta Cartridge
Lemon Fastload, Easy Tape,
Hi-Disks, Joysticks, Cavi,
Software applicativo,
Games per C-64, Amiga, PC e Compatibili,
Data-Switch, Connettori speciali per Commodore,
Memorie per espansioni, Monitor,
Stampanti, Computers ...

**NON BASTA?!?**

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA**

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

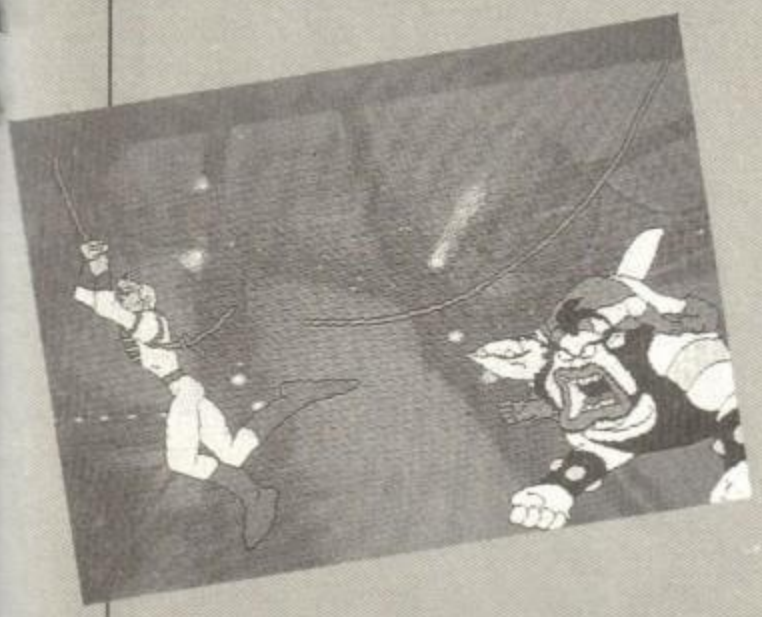



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

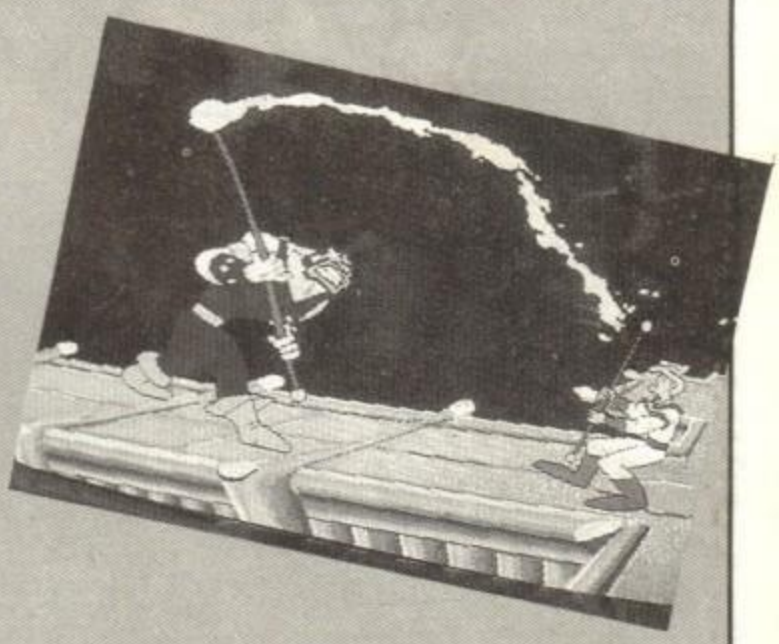
TIPS

# Space Ace

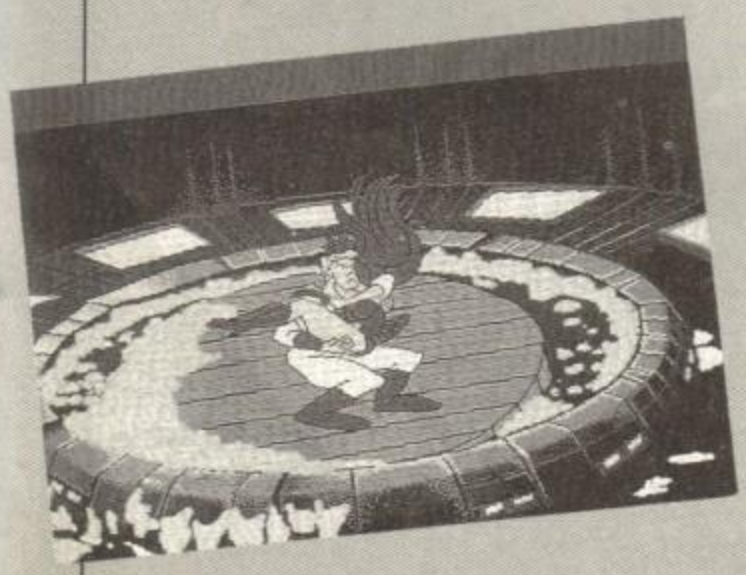


Valanga! Il numero di soluzioni inviateci in redazione è di proporzioni cataclismiche, per non parlare del demoniaco estro creativo che molti hanno manifestato nella stesura della propria soluzione; segno indubitabile dell'affetto per i laser-games che in molti ancora proviamo e anche della... tremenda facilità di questo Space Ace. Quella che pubblichiamo è la soluzione redazionale (d'altronde prima che arrivassero molte lettere il gioco era già risolto) e intanto a tutti voi diciamo: continuate così! (Ricordiamo inoltre che, muscoloso o scarso che sia, il personaggio NON si chiama Ace ma si chiama Dexter perché Ace è solo un soprannome — Space Ace = Asso dello Spazio per chi non lo sapesse)

Scena 1: Borf — Prima che Borf spari la terza raffica-laser DESTRA, poi SINISTRA e GIU'
Scena 2: lo Spaccaterreno — Subito DESTRA, quando il braccio destro del robot si alza SINISTRA, quando Dexter appoggia la mano nella buca sinistra SINISTRA, non appena Dexter scivola SINISTRA.
Scena 3: la montagna — subito GIU', quando Dexter sale sulla roccia SU.
Scena 4: sulla navicella — quando la navicella scende in picchiata SU.
Scena 5: il mostro della laguna — appena il mostro appare FUOCO.
Scena 6: il demolitore — quando il primo tratto di ponte viene distrutto DESTRA poi subito SU.
Scena 7: la piattaforma — appena la piattaforma sale DESTRA, quando Dexter ci è sopra DESTRA.
Scena 8: il ponte — subito GIU', mentre Dexter scivola DESTRA.
Scena 9: il ponte 2 — subito GIU', mentre Dexter scivola SINISTRA.
Scena 10: il mostro tentacolare — subito FUOCO.
Scena 11: i topi blu- quando Dexter tocca terra con i piedi SU.
Scena 12: primo incrocio con topi verdi- quando Dexter è in mezzo all'incrocio SU



Scena 13: secondo incrocio con topi verdi — quando Dexter è in mezzo all'incrocio DESTRA.
Scena 14: rettilineo con topi blu — quando Dexter è nel mezzo SU.
Scena 15: i robots — subito DESTRA.
Scena 16: primo cannone laser — SINISTRA.
Scena 17: secondo cannone laser — SINISTRA.
Scena 18: terzo cannone laser — DESTRA.
Scena 19: la scala — SU.



IL DUELLO CON BORF

Scena 20: FUOCO.
Scena 21: Subito FUOCO.
Scena 22: Subito FUOCO, quando Dexter cade a terra DESTRA.
Scena 23: Subito FUOCO, poi GIU'.
Scena 24: Quando Borf è al di sopra di Dexter FUOCO.
Scena 25: Al primo colpo di Borf SU, al secondo GIU'.
Scena 26: DESTRA, quando Dexter è alle spalle di Borf GIU'.
Scena 27: Quando la liana è in primo piano SINISTRA.
Scena 28: Quando Dexter prende Kimberly in braccio DESTRA.
Scena 29: Al primo colpo sferrato da Borf DESTRA.
Scena 30: Al secondo colpo di Borf SINISTRA.
Scena 31: Al terzo colpo di Borf DESTRA.
Scena 32: Al quarto colpo di Borf SINISTRA e subito DESTRA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

**Se passare tutta la propria vita nel campo dei computer-giochi è tanto bello, come mai un sacco di star del software lo hanno abbandonato?**
**Il solito Mel Croucher investiga, stiamo a vedere...**

**C'è chi ha ottenuto posti di rilievo in almeno sette ditte di spicco nel giro di tre anni per poi fondare una ditta che ha avuto una vita brevissima...**

## Il Mago dell'Illusione

*Nigel Backhurst ha messo insieme la Computer Trade Association nel 1982.*

**MEL** — Hai scritto software ludico e manuali per computer, hai lavorato come riparatore presso delle piccole dittucole come la Philips e la IBM. Hai mai fatto qualche soldo con i computer?
**NIGEL** — Quando mi sono licenziato dalla Great Britain Ltd ero nei debiti sino alle orecchie, ecco quanto ho guadagnato con i computer!
**MEL** — Dove sei andato dopo questo licenziamento?
**NIGEL** — Prima in Olanda, ed ora sono finito qui in Germania. Basta con i videogiochi. Per la prima volta nella mia vita posso risparmiare qualcosa per il mio grande progetto!
**MEL** — Il tuo grande progetto comprende i computer?
**NIGEL** — Non sono affari tuoi, Mel. Lo sai che cosa ho sempre desiderato fare per vivere, e cosa sto per fare?
**MEL** — Essere arrestato, forse?
**NIGEL** — Può darsi. Sin da quando ero un bambino ho sempre desiderato fare una sola cosa. I computer sono stati una sorta di lunga distrazione durata dieci anni.
**MEL** — E allora, che cosa vuoi fare?
**NIGEL** — Il mago! Sto parlando terribilmente sul serio. I giochi, il mantello di seta, la bacchetta magica, il Maestro delle Illusioni.
**MEL** — Naturalmente, sei completamente pazzo.
**NIGEL** — Non tanto più pazzo di chi crea quelle minuscole illusioni elettroniche sugli schermi dei computer. E' stato bello sinché è durato, ma dare la caccia a piccole masse amorfe sullo schermo e fingere di ucciderle! Chi è il pazzo? I giochi per computer sono solo uno scherzo, lo sanno tutti, e tutto quel che voglio fare è portare lo scherzo alla sua conclusione definitiva. Sono membro del Cerchio Magico, sono un ipnotizzatore, e sono quasi una cintura nera, quindi stai attento!
**MEL** — So che avevi avuto intenzione di scrivere per una nota rivista di computer.
**NIGEL** — Ho dovuto abbandonare l'idea. Il mio progetto richiede 70 ore di lavoro alla settimana: sarebbe stato troppo stancante!
**MEL** — E' vero che sei coinvolto in storie di magia nera?
**NIGEL** — Lo sai che non è vero. Sono un Mago Bianco, seguace della Vecchia Religione. Pensa, una volta ho fatto quasi venire un infarto ad un mio ospite quando sono andato ad aprirgli la porta vestito con i regali del mio Stregone Mentore.
**MEL** — Per rispettare un certo equilibrio, penso che dovrò intervistare



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



un non-pagano, ora...

## Il Mercante di Dio

*Dave Carlos ha lavorato in parecchie riviste di computer, pubblicizzato software ed è stato coinvolto in ogni aspetto del divertimento computerizzato. Quest'anno ha smesso per diventare un missionario.*

**MEL** — Una volta mi dicesti che eri molto felice nel mondo del software.
**DAVE** — Molto felice.
**MEL** — E allora, perché hai smesso?
**DAVE** — Me lo ha detto Dio. Sono un crociato di Cristo, e se un tempo diffondevo software oggi diffondo una missione evangelica.
**MEL** — Per quanto tempo hai chiacchierato con Dio?
**DAVE** — Sono stato un cristiano sin dall'età di nove anni, ma questa è la prima volta che Dio mi ha detto " Esci dalla tua occupazione secolare, e vieni a lavorare a tempo pieno per me.".
**MEL** — Allora devi aver avuto un sacco di conflitti morali riguardo ad alcune cose che pubblicizzavi nel software! Cosa mi dici dei coltelli sanguinanti ficcati nelle orbite degli occhi?
**DAVE** — Te l'assicuro, ho pregato davvero tanto prima di cominciare a lavorare nelle public relation, ed il mio primo lavoro è stato "Venerdì 13" della Domark. Mi sono seduto ed ho detto a Dio: "Che cosa ci faccio qui, cosa sta succedendo?".
**MEL** — Qual'è stata la risposta di Dio, Dave?
**DAVE** — La risposta fu "Resta lì, di quel che pensi". Non posso dire di essermi arrabbiato quando il programma non vendette quasi nulla. Non ho barato, anzi, ho lavorato molto duro, ma semplicemente il prodotto era orrendo.
**MEL** — In poche parole...
**DAVE** — Poteva andar peggio, Mel. Sono riuscito a far cambiare un sacco di particolari esagerati di Friday the 13th. Poteva andar peggio. Da quella volta ho avuto altri conflitti.
**MEL** — So che odi abbastanza i programmi di astrologia, ad esempio.
**DAVE** — Vedo l'astrologia come qualcosa di pagano, come una cosa molto malvagia, per nulla innocua o poco importante. Conosci la Bibbia meglio di molte altre persone, Mel, e la Bibbia dice piuttosto chiaramente che l'astrologia è una cosa malvagia. Mi hanno offerto programmi di quel genere diverse volte durante gli anni del mio lavoro, ed io ho sempre risposto "Guarda, io penso che questo prodotto sia terribilmente malvagio, e non voglio averci nulla a che fare" - ma ho sempre fatto in modo che i miei clienti avessero la possibilità di cambiare idea. Ho pregato il Signore che li abbandonassero tutti.
**MEL** — Beh, io trovo la violenza molto più malvagia di quelle cose che tu definisci "pagane". Come giustifichi la tua parte in tutto questo?
**DAVE** — Odio la violenza nei video giochi. Quando noi due consideravamo tutti quei titoli inviati dai lettori per le pagelle di CRASH (rivista inglese dedicata allo Spectrum, NdT), ricordo che eravamo d'accordo nel giudicare patetica la preferenza ai titoli violenti.
**MEL** — Tuo figlio gioca con gli shoot'em up?
**DAVE** — Ha un sistema Sega, lo usiamo insieme. Non abbiamo nessun gioco in cui bisogna sparare, abbiamo persino buttato la pistola in omaggio. In effetti, non ha mai avuto in regalo armi giocattolo, mai.
**MEL** — Esiste qualcosa come un "software cristiano"?
**DAVE** — C'era solo un ragazzo in una ditta chiamata Peninsula Software, ma si è trasferito in Australia.
**MEL** — Hai risposto alla mia domanda riguardo ai giochi violenti in cui sei stato coinvolto?
**DAVE** — Ora mi accorgo di avere qualcosa da farmi perdonare da Dio. Penso che avrei dovuto essere un po' più evangelico... è qualcosa di cui mi pento oggi, ma è qualcosa fra me e Dio. Mi sono veramente divertito nell'industria del software. Ci tornerei volentieri se Dio mi dicesse di farlo.

## Sana crescita?

*Pat Bitton si è dimessa dal suo posto di dirigente della Mirrorsoft lo scorso Natale.*

**MEL** — La tua cartolina d'auguri di Natale diceva che avevi smesso col software per diventare una scrittrice freelance.
**PAT** — Ah, ma allora devo averti dato un falso senso di sicurezza. Mi trovo ancora a bagno, devo pagare le rate, e sono passate solo poche settimane. In realtà non ha ancora avuto molto tempo per pensare al mio futuro.
**MEL** — Allora volevi smettere, ma eri diventata assuefatta?
**PAT** — Parliamo di fumo o di software? Ho semplicemente avuto bisogno di allargare le mie ali un po'. Non so se alla Mirrorsoft si sono resi conto che me ne sono andata per davvero: ricevo ancora tutti i loro memorandum.
**MEL** — E allora, che cosa vuoi fare da grande?
**PAT** — Avrai notato che non mi considero ancora cresciuta...
**MEL** — Idealmente, che cosa vorresti fare?
**PAT** — Proprio quel che fai tu, penso. Sparare un sacco di stronzate. Ci vediamo giù in piscina, sotto la terza palma da sinistra.

## La vittima

*Ian Ellery si è occupato di far funzionare un sacco di software house molto conosciute, fra le quali la CRL e la Nexus.*

**MEL** — Come mai hai chiuso col software?
**IAN** — Vedi di riportare la risposta esattamente, altrimenti... So dove abiti, Croucher!
Quando ho lasciato la CRL per andare alla Nexus, mi hanno dato più soldi ed un'auto pagata dalla ditta. Ma l'industria del software era già finita nello scarico del cesso. Tutto andava in circoli viziosi, si stava tornando agli shoot'em up. Una totale perdita di tempo. Ricominciavano ad uscire giochi veramente stupidi. Repliche.
**MEL** — Hai mai fatto dei soldi con i computer?
**IAN** — Nah!
**MEL** — Hai mai conosciuto qualcuno che abbia fatto dei soldi con i computer?
**IAN** — Nah! Non più di un idiota qualsiasi con uno stipendio medio. Ma almeno un idiota qualsiasi non si piglia delle fregature nel suo campo, come è capitato a me.
**MEL** — Chi ti ha fregato?
**IAN** — Chiunque fosse abbastanza stronzo da farlo. Ti ricordi di quell'auto della ditta? Ho pagato l'anticipo, mi dissero che si sarebbero occupati del leasing, e quando sarebbe stata completamente pagata sarebbe diventata mia. Quando mi sono trasferito nella nuova ditta di Bill Delaney (la Nexus), venne con me anche la macchina. A quel punto scoprii che non era stato pagato nulla, e la ditta di leasing si riprese giustamente l'auto. Io me ne andai, la Nexus andò a puttane. Secondo me, nell'industria del software trattano tutti come delle merde.
**MEL** — Perché hai deciso di emigrare?
**IAN** — Beh, ottenni dei finanziamenti per aprire uno studio grafico.

**Ora mi accorgo di avere qualcosa da farmi perdonare da Dio. Penso che avrei dovuto essere un po' più evangelico...**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ho lavorato duro per tre mesi, ed il giorno dopo la mia prima esposizione, tagliarono i fondi. Ero in una situazione disperata. Pensai che il Canada fosse una prospettiva adeguata. Non mi importava di quel che avevo combinato là fuori. Ma dei problemi di famiglia mi rovinarono tutti i progetti.

**MEL** — Che cosa fai in questo periodo?

**IAN** — Studi grafici, pubblicità. Mi sono preso una fetta di Roger Rabbit, lo sai?

**MEL** — Ed io che pensavo che fossi un vegetariano... Torneresti a lavorare nell'industria dei computer?

**IAN** — Mai. E' ristagnante. Qualunque sviluppo ci sia nella tecnologia, è sempre la stessa roba. Non ho più alcun interesse nei giochi per computer. Ci deve essere qualcuno che mette delle droghe negli hamburger che mangiano i ragazzini per obbligarli a giocare con quelle schifezze, e sembra che gli faccia anche venire l'acne. Ci sono troppe poche brave persone nell'industria del software, l'industria non va da nessuna parte, e tutte le volte che me ne interessavo qualcuno mi tirava delle fregature. Che perdita di tempo! Oggi non guadagno quello che portavo a casa due anni fa, ma sono un sacco più felice. Pensa, l'industria del software continua a perseguitarmi.

**MEL** — Hai degli incubi al riguardo?

**IAN** — Anche peggio. Ieri mi è arrivata una lettera da una società di leasing, riguardante quella famosa macchina che si sono ripresi. Mi chiedevano di pagare il passaggio di proprietà! Ho chiuso col software, ma non mi vuole lasciare in pace. Mi continua a girare intorno come un avvoltoio.

## Bambagia

*Phillipa Kettle era a capo della Kettle Research And Promotions sino a martedì scorso.*

**MEL** — Per tutti quei lettori di TGM che non hanno particolare familiarità con la tua carriera, mi potresti fare un breve quadro sinottico?

**PHILLIPA** — Beh, penso che tutto sia cominciato quando ero ancora al convitto, quando scrissi Hot Shot Willy e mi venne offerto un lavoro dalla Dream Silver. Era stata al Numero Uno per un anno e mezzo, e quando lasciai la scuola con tre GCSE ed una assuefazione a droghe minori, avevo una Ferrari, 100mila sterline ed un'intervista su Blue Peter.

**MEL** — Naturalmente, alcuni scettici dicevano che le storie sui giornali erano un tantino esagerate...

**PHILLIPA** — Erano solo gelosi. Qualsiasi programmatore con un'idea di seconda mano ed una lobotomia frontale può guadagnare montagne di denaro. E' semplice.

**MEL** — Così apristi la tua casa di software?

**PHILLIPA** — Esatto. Decisi di lanciare KRAP dopo che scrissi Bambo.

**MEL** — Quello che parlava di un cerbiatto assassino?

**PHILLIPA** — Sì. Ottenni un sacco di pubblicità gratuita dai giornali scandalistici con quel gioco. Poi mi dedicai ad acquistare diritti, ed ebbi un sacco di sponsorizzazione da parte di varie celebrità.

**MEL** — Crippen, Khomeini, Imelda...

**PHILLIPA** — Marcos, esatto. Potevo contare su almeno 250000 vendite per ogni titolo, ed era solo per il Dragon 32.

**MEL** — E allora perché hai chiuso col software?

**PHILLIPA** — Guarda, Mel, oggi sono una multimilionaria (In sterline, NdT), ho partecipato e mi sono goduta ogni momento di questa storia. E' ora di fare spazio a qualcuno più giovane e lasciargli provare. Mi ritiro.

**MEL** — Quanti anni hai, Phillipa?

**PHILLIPA** — Ne faccio 17 il mese prossimo.

### Il Bel Paese...

*Non siamo autorizzati a fare i nomi, ma conosciamo anche parecchi esponenti del mondo italiano del software che hanno avuto una vita piuttosto tormentata e movimentata. C'è chi ha ottenuto posti di rilievo in almeno sette ditte di spicco nel giro di tre anni per poi fondare una ditta che ha avuto una vita brevissima, chi ha fondato studi di programmazione naufragati nel giro di due mesi, chi — convinto di rinnovare l'industria del software — ha organizzato squadre di programmatori per vendere meno di mille copie dei suoi prodotti.*

*Se qui da noi avere una grande carriera come programmatore è impossibile (almeno nel campo dei giochi), alcune persone sono riuscite a sopravvivere degnamente a questa situazione. Stiamo parlando di membri della nostra redazione, che spostandosi nel campo del giornalismo specializzato da quello del software ludico hanno trovato ugualmente di che vivere restando nel campo del loro passatempo preferito...*

AMIGA 500
L.500.000*
* falso volevo solo attirare la vostra attenzione
IL CURSORE
di Negri Giancarlo
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283
COMMODORE POINT
CENTRO PHILIPS
IBM COMPATIBILI
ULTIMISSIME NOVITA'
HARDWARE E SOFTWARE
RICHIEDERE LISTINO
OFFERTA PER I LETTORI DI TGM
AMIGA 500 L.739.000*
AMIGA 2000 L. 1.549.000*
*offerta valida per le prime 10 telefonate



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# MA IL TELELAVORO NOBILITA L'UOMO?

***Il pendolarismo è una piaga sociale. Presto però non dovremo più andare in ufficio del tutto — nel nuovo fantastico mondo del nostro amico Mel Croucher tutto quello di cui avete bisogno è un letto, una bottiglia di vodka, un morbido gatto per compagnia ed un terminale di computer per interagire con l'Universo là fuori.***

Se ne avessi la possibilità, caro lettore, in quale fra questi due modi preferiresti andare al lavoro? Uno: Alzandoti in una fredda alba scura, ingoiando la tua aspirina per colazione, lottando per arrivare in ufficio, scuola o negozio su autobus e treni affollatissimi, sfracellandoti i nervi negli orari di punta e pagando fior di quattrini per questo privilegio; o Due : grattandoti pigramente il tuo prurito preferito, allungando una mano fuori dalle coperte calde del letto e premendo un bottone?

Bene, io ho già fatto la mia scelta, e posso assicurarvi dal profondo del cuore che non me ne sono mai pentito un solo istante. Io sono una parola che non fa ancora parte di nessun dizionario, e prima che cominciate a pensare ad innominabili oscenità vi dirò che quella parola è "telependolare", ed ora sono qui per dirvi come diventare come me e poter pure fare dei gestacci a chi continua ad andare a lavorare normalmente. La risposta, ovviamente, è mediante i vostri computers.

**"IO SONO UNA PAROLA CHE NON FA ANCORA PARTE DI NESSUN DIZIONARIO, E PRIMA CHE COMINCIATE A PENSARE AD INNOMINABILI OSCENITÀ VI DIRO CHE QUELLA PAROLA E 'TELEPENDOLARE'"**

## COSA C'E DI MALE?

Il pendolarismo è una piaga sociale, e le cose si sono messe in un modo che continuerà a peggiorare sempre più. Disastri e casini quotidiani sono il risultato di una

pessima pianificazione, manutenzione inadeguata e patetici investimenti.

Quando sarà aperto il tunnel sotto la Manica i treni espressi francesi schizzeranno da Parigi alla costa a 186 miglia all'ora, ma quando arriveranno nel nostro Kent affronteranno il sistema ferroviario britannico a meno di 60 miglia — perchè in confronto al sistema di tutto il resto d'Europa il nostro è terribilmente antiquato.

Ci sono più di venti minlioni di automobili e due milioni di mezzi da trasporto pesanti che intasano le strade inglesi, che sono le più congestionate di tutto il continente. Il traffico stradale sta aumentando del 13% ogni anno, ma la costruzione di nuove strade è minima. In effetti, durante l'ultimo anno è dal primo Aprile che non viene costruito un singolo metro di nuova strada in tutto il Regno Unito.

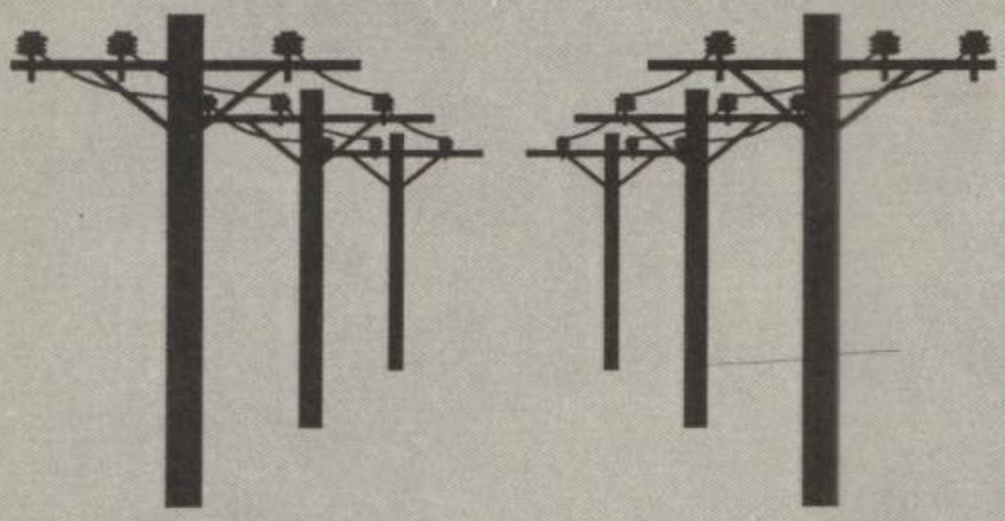
Per queste ragioni la prospettiva di evitare di viaggiare in continuazione è piuttosto afffascinante per un sacco di gente. Oltre a fare risparmiare tutto il tempo sprecato durante i trasferimenti e farvi evitare crisi di nervi, attacchi cardiaci ed incidenti d'auto, ci sono altri importanti vantaggi relativi al lavoro "casalingo" e l'utilizzo della tecnologia moderna.

Non solo questa vi fa risparmiare il costo dei trasporti (che può facilmente raggiungere le 2500 sterline all'anno se usate i treni intercity),



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che potete usare per pagare i vostri computer e gli abbonamenti alle networks di comunicazione, ma potete dichiarare con tranquillità di usare il letto come un ufficio.
Questo oltretutto ha un effetto benefico sulle vostre tasse, perchè il costo della luce, del riscaldamento, delle bollette telefoniche e di un mare di altre spese possono essere dedotti dalla dichiarazione dei redditi.
Come poi utilizzerete il tempo guadagnato sui trasporti è affar vostro, ma i telependolari generalmente passano più tempo con le loro famiglie, con gli amici, portando a spasso il cane, ecc. ed il vostro adorabile giornalista (che sarei io) si diverte passsando il suo tempo davanti al caminetto di un pub, lavorando sul suo terminale portatile. Il che è esattamente quello che sto facendo adesso — hic!

## CASE INTELLIGENTI

Il telependolarismo provocherà la prossima rivoluzione nelle nostre abitudini quotidiane, secondo il gruppo di ricerca del Centro Henley. La loro previsione è che almeno la metà dei lavoratori sarà formata da telependolari entro il 1995, e la maggior parte degli impiegati andrà a lavorare in ufficio solo tre giorni alla settimana.
E non è finita: sempre entro il 1995 una casa su 20 nel regno Unito sarà intelligente (in confronto ad una su 10 in Giappone) — e la tecnologia per abitazioni di questo tipo è già disponibile da qualche tempo.

Una casa intelligente è fornita di numerose fibre ottiche, che portano informazioni con un'efficienza 30000 volte superioore a quella dei normali cavi telefonici, completamente controllate dal vostro computer preferito.
Su questo sistema potete collegare un'esagerazione di applicazioni pratiche, partendo da linee di comunicazione per il vostro telelavoro ad applicazioni prettamente casalinghe: TV, videoregistratoe, telefono, stereo, riscaldamento, contatori di acqua, gas e luce, chiusure elettroniche di porte, sistemi antifurto, forni, robots e chi più ne ha più ne metta.
Alcune banche offrono già ai loro clienti dei terminali gratuiti sui quali compiere da casa le proprie operazioni, ed in alcuni paesi (in Francia, ad esempio) è possibile fare acquisti telematici, analisi mediche via computer (e questo proprio da noi in Italia! NdT), consultare biblioteche ed archivi, seguire corsi di vario genere ecc — praticamente qualsiasi servizio concepibile compresa una agenzia di pompe funebri accessibile 24 ore su 24.
Alcuni lavoratori non avranno mai la possibilità di diventare dei telependolari. L'industria pesante è un esempio evidente — non potete estrarre carbone dalle miniere o costruire navi stando a letto. Del resto, le industrie pesanti inglesi sono state massacrate negli ultimi anni e continueranno a perdere di importanza mentre il mondo cambia e si evolve, ed un parte sempre più alta di popolazione passerà a lavori d'ufficio.

La grande maggioranza dei "colletti bianchi" potrà lavorare ugualmente bene sia da casa che da un altro luogo, utilizzando un microcomputer, un telefono e possibilmente un fax. Servizi specialistici come parrucchieri, insegnati di musica e gestori di fast-foods potranno servire direttamente a domicilio. E per quanto riguarda le banche, le società immobiliari e tutti gli altri posti in cui schermi di verto e griglie hanno già rimpiazzato l'uomo, chi ne sentirà la mancanza?
Il Centro Henley prevede anche che alcuni lavoratori saranno colpiti negativamente dal telependolarismo. I negozi vicino alle stazioni perderanno clienti. I supermercati dovranno essere modificati in funzione degli acquisti telematici, come le agenzie di viaggio, le banche e molti altri lavori che verranno lentamente rimpiazzati dalle loro controparti digitali sui nostri schermi casalinghi.

## RISCHI PERICOLOSI

Se volete diventare dei telependolari, pensatevi nel futuro analizzando il passato. La comparsa delle macchine ha fatto estinguere gli impiegati agli sportelli. Le automobili hanno ucciso la popolazione dei fabbri ferrai. Le lavatrici hanno reso quasi del tutto obsolete le lavanderie. TV e stereo hanno decimato l'opera ed il cinema.
I computer casalinghi stanno per trasformare gli uffici prima di quel che possano pensare i vari capitalisti, ed una gran parte di persone rimarrà spiazzta. (Pensate solo a tutti i lavoratori che sono stati licenziati dopo 20 anni di servizio a 40 anni solo perchè erano cambiate le tecnologie.).
Il telependolarismo porta con se alcuni rischi pericolosi, come impiegati che perdono i contatti con la loro organizzazione a causa dell'eccessivo lavoro casalingo, danneggiando la loro posizione. Questo impedisce anche il controllo di tutti gli intrighi da ufficio che stanno dietro ad ogni promozione e licenziamento, migliorando la morale ma non certo

**"C'E' ANCHE IL PERICOLO DELL'ISOLAMENTO, DIMENTICANDOSI DI INTERAGIRE CON IL MONDO REALE IN UN'ESISTENZA DA EREMITA. PER QUESTO SARÀ NECESSARIA UNA BUONA DOSE DI AUTODISCIPLINA PER EVITARE CHE IL LAVORO DI CERTI TELEPENDOLARI DIVENTI TROPPO DURO O TROPPO LEGGERO."**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



la situazione di molti di essi.
C'è anche il pericolo dell'isolamento, dimenticandosi di interagire con il mondo reale in un'esistenza da eremita. Per questo sarà necessaria una buona dose di autodisciplina per evitare che il lavoro di certi telependolari diventi troppo duro o troppo leggero.
Miopi, flaccidi idioti innamorati dei prori terminali sono stati predetti da numerosi scrittori di fantascienza da tempo, ma vi posso assicurare che tutti i telependolari che io conosco sono felici, in forma ed attivi, con la possibile eccezione solo di Cap'n Bob (vedi CASI STORICI).
Gli impiegati dovrebbero vedere positivamente l'avvento del telependolarismo, perchè questo salverà loro un sacco di inconvenienti della vita di ufficio, mettendoli nel frattempo in condizione di lavorare in un qualsiasi punto del mondo intero. Con il telependolarismo avranno accesso a talenti che erano stati sino ad allora preclusi, come la capacità di lavorare per mogli con figli piccoli od esperti di computers handicappati.
I computers permetteranno ad una enorme forza lavorativa oggi disoccupata a lavorare come telependolari ovunque, ed i problemi della disoccupazione dovrebbero ridursi notevolmente in tutto il mondo.
Gli impiegati devono riconoscere che esiste un'alternativa all'idea tradizionale di andare al lavoro, e dovrebbero lottare per il loro diritto di ottenerla.
Per quanto riguarda me, beh, ho dato le dimissioni dal mio cosiddetto lavoro "vero" molti anni fa, e quel giorno mi fu detto che nel mondo attuale sarei rimasto per sempre un povero disoccupato. Non posso fare a meno di fare un brindisi a questa mia "tragica disoccupazione", ed infatti è quello che sto facendo proprio ora!

## CASI STORICI

1: Il maglione.
La mia moglie preferita fruga su di un catalogo sul quale è elencato qualsiasi prodotto dai calzini al frigorifero (oggetti non mutualmente incompatibili, fra l'altro.). Prende su il telefono una domenica sera ed ordina un paio di scarpe, una penna biro ed un maglione di lana (quest'ultimo come un regalo per me).
La merce arriva lunedì pomeriggio. Il maglione non mi piace, così lo riimpacchetto, faccio un'altra telefonata e lo vengono a prendere martedì. Entro cinque settimane, mia moglie pagherà per la merce non resa con la sua carta di credito.
2: Le bugie.
Scrivo per una fanzine sovversiva intitolatta The Truth, redatta, composta ed amministrata da un tizio veramente geniale — Stephen Caplin — da casa sua, utilizzando un tavolo, un Macintosh Plus ed una stampante laser.
Noi umili telependolari andiamo a parlare con lui una volta al mese, e tuttavia il risultato è una rivista a colori, su carta patinata ed a circolazione nazionale con una tiratura di 20000 copie!
Quel che accade nelle redazioni inglese ed italiana di TGM non è del tutto diverso, fra l'altro: leggete il punto 6 per saperne di più sulle prime due riviste italiane di divertimento elettronico (quasi) completamente 'telependolari'.
3: Storie di donne.
Nel 1962, una giovane donna ad Amersham iniziò una vendita di software gestito da casa sua, coinvolgendo presto numerose altre donne che si misero a lavorare a casa propria su terminali collegati via telefono al suo computer principale.
Vera Shirley può fregiarsi del titolo di inventrice del telependolarismo, ed oggi la sua ditta chiamata F-International ha un valore di milioni di sterline, con clienti come i Lloyds e la Mobil Oil.
Questa tendenza sta crescendo anche fra le software house — oggi la maggior parte dei programmatori lavora a casa e spedisce il proprio lavoro ai produttori quando è pronto (di solito troppo tardi).
4: I soldi.
Robert Maxwell viene spesso chiamato "Cap'n Bob". Questo è causato dal fatto che lui lavora da telependolare dal suo yacht da 13 milioni di sterline Lady Ghislaine , che è equipaggiato con due sistemi di comunicazione via satellite per telefono, telex, fax e computers.
Il sistema gli costa solo sette sterline al minuto (cinque fuori dalle ore di punta) e gli permette di gestire un intero impero. In effetti, Maxwell è il padrone di alcuni dei giornali più venduti nei paesi di lingua anglosassone.
5: Lezioni di francese.
Una signorina, che ho incontrato solo tramite un sistema Minitel a Parigi, lavora come telependolare sotto il nome di Marianne. Controlla un sistema di appuntamenti e si fa pagare tramite la carta di credito del suo cliente.
Il suo lavoro sfrutta un finanziamento governativo ai possessori di Minitel (che vale circa 100 sterline), e gli utenti pagano solamente per il tempo di utilizzo del sistema.
Marianne è una prostituta.
6: Riviste 'campagnole'.
Zzap! & TGM vengono preparate, nella fase di impaginazione e progettazione definitiva (ma anche qualche articolo) a mille chilometri di distanza da Milano — dove la redazione è situata: i testi viaggiano spesso lungo le linee telefoniche grazie a due modem collegati ai rispettivi Macintosh. BDB visita Milano solo tre giorni al mese, vivendo e lavorando sulle pendici di una soleggiata collina del Sud dove combatte lo stress causato dai tre viaggi in redazione con (molta) aria pulita e (moltissmo) cibo genuino. E' così entusiasta delle opportunità offerte dalla telematica che fra qualche mese aprirà un Bullettin Board System...

**"I COMPUTERS PERMETTERANNO AD UNA ENORME FORZA LAVORATIVA OGGI DISOCCUPATA A LAVORARE COME TELEPENDOLARI OVUNQUE, ED I PROBLEMI DELLA DISOCCUPAZIONE DOVREBBERO RIDURSI NOTEVOLMENTE IN TUTTO IL MONDO."**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ALEX COMPUTER
## MAIL SERVICE

| ----------AMIGA---------- | |
|---|---|
| TV SPORTS FOOTBALL | L. 5 9.000 |
| LORDS OF THE RISING S. | L. 6 9.000 |
| POPULOUS | L. 4 5.000 |
| MANHUNTER | L. 5 9.000 |
| SPACE QUEST II | L. 4 7.000 |
| SPACE QUEST III | L. 6 9.000 |
| LEISURE SUIT LARRY | L. 4 9.000 |
| LEISURE SUIT LARRY II | L. 6 9.000 |
| GOLD RUSH ! | L. 4 9.000 |
| KING'S QUEST I-2-3 | L. 4 9.000 |
| PERSONAL NIGHTMARE | L. 6 9.000 |
| U.M.S. | L. 4 9.000 |
| DUNGEON MASTER | L. 4 9.000 |
| PROMISED LAND | L. 2 1.000 |
| TEST DRIVE II-THE DUEL- | L. 4 2.000 |
| TEST DRIVE II-DATA DISK- | L. 2 4.000 |
| F-16FALCON MISSION DISK | L. 4 9.000 |
| WATERLOO | L. 5 9.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. 6 9.000 |
| GHOULS'N GHOSTS | L. 1 8.000 |
| F-1 MANAGER | L. 3 9.000 |
| MANARA LE DECLIC | L. 3 9.000 |
| MANIAC MANSION | L. 5 9.000 |
| EXTRA TIME | L. 1 8.000 |
| LASER SQUAD | L. 3 9.000 |
| SWITCH BLADE | L. 1 8.000 |
| INTERPHASE | L. 4 9.000 |
| BORODINO | L. 2 9.000 |
| GHOSTBUSTERS II | L. 4 9.000 |
| ONSLAUGHT | L. 1 8.000 |
| GALAXY FORCE | L. 1 8.000 |
| STRIDER | L. 1 8.000 |
| MOONWALKER | L. 1 8.000 |
| DARIUS | L. 3 8.000 |
| EMMANUELLE | L. 2 8.000 |
| THE CYCLES | L. 3 8.000 |
| SIM CITY | L. 5 9.000 |
| STUNT CAR RACER | L. 5 9.000 |
| WEIRD DREAMS | L. 5 9.000 |
| DOUBLE DRAGON II | L. 2 9.000 |
| SPACE ACE | L. 9 9.000 |
| BLUE ANGELS | TELEF |
| F-29 RETALIATOR | L. 4 9.000 |
| NORTH & SOUTH | L. 3 8.000 |
| THE SEVEN GATES OF J. | L. 2 9.000 |
| BATMAN THE MOVIE | L. 2 9.000 |
| THE FAERY TALE | L. 3 9.000 |
| ROCK'N ROLL | L. 2 9.000 |
| AXEL'S MAGIC HAMMER | L. 1 8.000 |
| RAINBOW ISLANDS | L. 2 9.000 |
| SIDESHOW | L. 3 9.000 |
| DRIVING FORCE | L. 5 9.000 |
| CABAL | L. 2 9.000 |
| 5th. GEAR | L. 2 9.000 |
| -HOLE IN ONE-MINIGOLF | L. 6 9.000 |
| OF THUNDERBOLT | L. 2 9.000 |
| SPACE HARRIER II | L. 2 9.000 |

| | |
|---|---|
| F-16 COMBAT PILOT | L. 5 9.000 |
| STARFLIGHT | L. 3 8.000 |
| FULL METAL PLANET | L. 3 8.000 |
| INDY THE G. ADVENTURE | L. 5 9.000 |
| FOOTBALLER OF THE Y. II | L. 2 9.000 |
| DRAKKHEN | L. 5 9.000 |
| SWORD OF TWILIGHT | L. 2 9.000 |
| HILLSFAR | L. 5 9.000 |
| DRAGONS OF FLAME | L. 5 9.000 |
| DE LUXE STRIP POKER | L. 3 9.000 |
| CENTERFOLD SQUARES | L. 3 9.000 |
| BATTLETECH | L. 4 9.000 |
| ARTHUR | L. 4 9.000 |
| BLOODWYCH | L. 5 9.000 |
| BLOODWYCH DATA DISK | L. 3 9.000 |
| INFESTATION | L. 3 9.000 |
| STRYX | L. 2 9.000 |
| P-47 THUNDERBOLT | L. 3 9.000 |
| TV SPORTS BASKETBALL | L. 4 9.000 |
| ALADDIN'S MAGIC LAMP | L. 2 5.000 |
| SNOOPY | L. 3 8.000 |
| CLOWN'O'MANIA | L. 2 9.000 |
| TURTLE TABLE TENNIS S. | L. 2 9.000 |
| CHICAGO 90 | L. 3 8.000 |
| E.S.S. EUROPEAN SPACE S. | L. 6 9.000 |
| X-OUT | L. 2 9.000 |
| BLACK TIGER | L. 2 9.000 |
| HIGHWAY PATROL II | L. 3 9.000 |
| ROGER RABBIT | L. 3 9.000 |
| IRON LORD | L. 4 9.000 |
| ASTERIX OP GETAFIX | L. 3 5.000 |
| COLOSSUS CHESS X | L. 4 9.000 |
| CHESSPLAYER 2150 | L. 5 9.000 |
| IT CAME FROM THE D. | L. 4 9.000 |
| IRON TRACKER | L. 3 9.000 |
| SOCCER MANAGER PLUS | L. 1 8.000 |
| GOLD OF THE AMERICAS | L. 4 9.000 |
| AUSTERLITZ | L. 4 9.000 |
| ARMADA | L. 2 9.000 |
| REBEL CHARGE AT C. | L. 6 9.000 |
| THE HOUND OF SHADOW | L. 4 5.000 |
| ----------UTILITIES---------- | |
| MUSIC-X | L. 399.000 |
| AUDIO MASTER II | L. 190.000 |
| S.S. SOUND SAMPLER | L. 175.000 |
| Dr. T's MIDI REC. STUDIO | L. 129.000 |
| Dr. T's K.C.S. LEVEL II | L. 599.000 |
| DE LUXE PRODUCTIONS | L. 399.000 |
| DE LUXE PHOTOLAB | L. 269.000 |
| DE LUXE PRINT II | L. 150.000 |
| DE LUXE VIDEO III | L. 256.000 |
| DE LUXE PAINT III | L. 256.000 |
| DEVPAC 2.14 | L. 120.000 |
| KINDWORDS 2.0 | L. 109.000 |
| MATH AMATHION | L. 7 9.000 |
| 64 EMULATOR II | L. 169.000 |
| MOVIE SETTER | L. 149.000 |
| C-1 TEXT NEW VERSION | L. 7 9.000 |

| | |
|---|---|
| SCULPT ANIMATE 4D | L. 720.000 |
| ABGIS VIDEOTITLER | L. 240.000 |
| A/C BASIC | L. 239.000 |
| TURBO SILVER | L. 235.000 |
| TEXTPRO | L. 140.000 |
| MACROASSEMBLER | L. 199.000 |
| GOMF ! 3.0 | L. 7 5.000 |
| TV TEXT | L. 190.000 |
| TV SHOW | L. 195.000 |
| PROSCRIPT | L. 9 5.000 |
| PAGE FLIPPER | L. 250.000 |
| TEXTPRO | L. 190.000 |
| TEXTCRAFT PLUS | L. 145.000 |
| ACQUISITION 1.3 | L. 299.000 |
| LOGISTIX | L. 120.000 |
| SUPERBASE PERSONAL | L. 190.000 |
| SUPERBASE PROFESS. | L. 399.000 |
| CONT. CASALINGA | L. 7 5.000 |
| DIGA | L. 150.000 |
| VIDEOSCAPE 3D | L. 330.000 |
| SUPERBACK | L. 139.000 |
| AMIGA TOTO | L. 6 9.000 |
| TOTOTREK | L. 4 5.000 |
| CAD 3D | L. 149.000 |
| INTRO CAD | L. 109.000 |
| X-CAD | L. 750.000 |
| FLOW CAD | L. 6 9.000 |
| V.I.P. | L. 6 9.000 |
| VIRUS KILLER | L. 2 9.000 |
| DIGI PAINT III | L. 220.000 |
| PHOTON PAINT II | L. 9 9.000 |
| SONIX 2.0 | L. 140.000 |
| ----------MS DOS---------- | |
| OUT RUN | L. 2 9.000 |
| U.M.S. | L. 5 9.000 |
| U.M.S. SCENARIO DISK 2 | L. 2 5.000 |
| TEENAGE QUEEN | L. 3 2.000 |
| ZAK MC KRACKEN | L. 4 9.000 |
| MILLENNIUM 2.2 | L. 4 9.000 |
| BATTLECHESS | L. 6 9.000 |
| THE BLACK CAULDRON | L. 4 9.000 |
| GRAND SLAM BRIDGE | L. 6 9.000 |
| DAILY D. HORSE RACING | L. 3 9.000 |
| F-15 STRIKE EAGLE II | L. 7 9.000 |
| OIL IMPERIUM | L. 4 9.000 |
| CHUCK YEAGER'S AFT | L. 4 5.000 |
| HARRIER MISSION | L. 2 2.000 |
| RED STORM RISING | L. 7 9.000 |
| THE GAMES WINTER ED. | L. 2 9.000 |
| FINAL FRONTIER | L. 5 9.000 |
| SPACE QUEST III | L. 5 9.000 |
| POLICE QUEST II | L. 4 9.000 |
| KING'S QUEST IV | L. 6 9.000 |
| MAN HUNTER II S.F. | L. 5 9.000 |
| GOLD RUSH | L. 4 9.000 |
| F-16 FALCON AT | L. 8 9.000 |
| BALANCE OF POWER | L. 4 8.000 |
| HOSTAGES | L. 3 7.000 |

| | |
|---|---|
| CURSE OF THE AZURE B. | L. 6 9.000 |
| TEST DRIVE II-THE DUEL- | L. 4 2.000 |
| TEST DRIVE III-DATA DISK | L. 2 4.000 |
| MOTOCROSS | L. 4 9.000 |
| MOONWALKER | L. 2 9.000 |
| STAR TREK V | L. 4 9.000 |
| BLUE ANGELS | L. 4 5.000 |
| CHESSMASTER 2100 | L. 4 9.000 |
| F1 MANAGER | L. 3 9.000 |
| BORODINO | L. 2 9.000 |
| ARMADA | L. 2 9.000 |
| WATERLOO | L. 5 9.000 |
| AUSTERLITZ | L. 4 9.000 |
| FERRARI F1 | L. 4 5.000 |
| INDIANA JONES | L. 2 9.000 |
| MICROPROSE SOCCER | L. 4 9.000 |
| M-1 TANK PLATOON | L. 8 8.000 |
| STEEL THUNDER | L. 4 5.000 |
| FIENDISH FREDDIE | L. 6 9.000 |
| GHOSTBUSTERS II | L. 4 9.000 |
| VETTE ! | L. 6 9.000 |
| SIM CITY | L. 5 9.000 |
| THE CYCLES | L. 3 8.000 |
| STARGLIDER II | L. 7 9.000 |
| CARRIER COMMAND | L. 7 9.000 |
| DRAGONS OF FLAME | L. 5 9.000 |
| STARFLIGHT II | L. 6 9.000 |
| ASTERIX OP GETAFIX | L. 4 5.000 |
| THE COLONEL'S BEQ. | L. 8 9.000 |
| LEISURE SUIT LARRY III | L. 9 9.000 |
| DRAGON'S LAIR | L. 9 9.000 |
| KNIGHTS OF LEGEND | L. 4 9.000 |
| OMNICRON CONSPIRACY | L. 6 9.000 |
| AFTERBURNER | L. 5 9.000 |
| CONFLICT : EUROPE | L. 4 9.000 |
| TV SPORTS FOOTBALL | L. 5 9.000 |
| PANZER BATTLES | L. 6 9.000 |
| HARDBALL II | L. 3 8.000 |
| GOLD OF THE AMERICAS | L. 7 3.000 |
| HARD DRIVING | L. 2 9.000 |
| STUNT CAR RACER | L. 5 9.000 |
| POPULOUS | L. 3 9.000 |
| PROMISED LAND | L. 2 4.000 |
| ROGER RABBIT | L. 3 9.000 |
| INDY THE G. ADVENTURE | L. 5 9.000 |
| STRIDER | L. 2 9.000 |
| MECHWARRIOR | L. 5 9.000 |
| DEATHTRACK | L. 5 9.000 |
| DIE HARD | L. 4 9.000 |
| M-1 TANK BATTALION | L. 6 9.000 |
| INDY 500 GRAN PRIX | L. 4 5.000 |

| | |
|---|---|
| BRUCE LEE LIVES | L. 4 9.000 |
| SHOGUN | L. 5 9.000 |
| SWORD OF THE SAMURAI | L. 6 9.000 |
| BUDOKAN | L. 5 9.000 |
| HARLEY DAVIDSON | L. 4 9.000 |
| THE KRYSTAL | L. 5 9.000 |
| FACE OFF | L. 5 9.000 |
| MANIAC MANSION | L. 5 9.000 |
| NEUROMANCER | L. 3 6.000 |
| SINBAD | L. 5 9.000 |
| THE KING OF CHICAGO | L. 5 9.000 |
| ROCKET RANGER | L. 5 9.000 |
| DEFENDER OF THE CR. | L. 6 9.000 |
| WALL STREET | L. 4 9.000 |
| STRIKE FORCE HARRIER | L. 5 9.000 |
| FLIGHT SIMULATOR III | L. 129.000 |
| FLIGHT SIMULATOR IV | L. 129.000 |
| FLIGHT SIM. SCENERY D. | L. 3 9.000 |
| THUD RIDGE | L. 4 0.000 |
| E.S.S. EUROPEAN SPACE S. | L. 9 9.000 |
| F-19 STEALTH FIGHTER | L. 5 9.000 |
| F-16 COMBAT PILOT | L. 7 2.000 |
| 688 ATTACK SUB | L. 5 9.000 |
| SENTINEL WORLDS I | L. 3 8.000 |
| NORTH & SOUTH | L. 5 9.000 |
| CONFLICT IN VIET-NAM | L. 4 5.000 |
| PETER PAN | L. 3 9.000 |
| SKIDOO | L. 4 9.000 |
| XENON II | L. 3 9.000 |
| BLOOD MONEY | L. 4 9.000 |
| BAAL | L. 4 9.000 |
| MENACE | L. 2 9.000 |
| DOUBLE DRAGON | L. 4 9.000 |
| SPACE ROGUE | L. 2 8.000 |
| EMMANUELLE | L. 3 9.000 |
| DE LUXE STRIP POKER | L. 3 9.000 |
| CENTERFOLD SQUARES | L. 3 9.000 |
| TETRIS | L. 5 9.000 |
| PT 109 | L. 3 8.000 |
| BILLIARD SIMULATOR | L. 4 0.000 |
| BARBARIAN II | L. 3 9.000 |
| KINGS OF THE BEACH | L. 6 9.000 |
| FIRST OVER GERMANY | L. 6 9.000 |
| DEMON'S WINTER | L. 5 9.000 |
| DRAGON WARS | L. 7 2.000 |
| ---SIERRA'S HINT BOOK--- | |
| LEISURE SUIT LARRY | L. 2 2.000 |
| LEISURE SUIT LARRY II | L. 2 2.000 |
| POLICE QUEST II | L. 2 2.000 |
| SPACE QUEST | L. 2 2.000 |
| SPACE QUEST III | L. 2 2.000 |

---

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI , ANCHE PER C64 E CONSOLE NINTENDO , SEGA ED ATARI 2600 .

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO I.V.A. INCLUSA

SCHEDE MUSICALI "Ad-Lib" PER PC E COMPATIBILI L. 399.000 !

## ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

## OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE A TORINO IN C.SO FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA DI PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

# TEL.011/773Q184

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

# OMICRON ITALIA

**agenzia della**
**LEADER DISTRIBUZIONE**
**del settore videogiochi**

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
**solo ai negozianti**

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

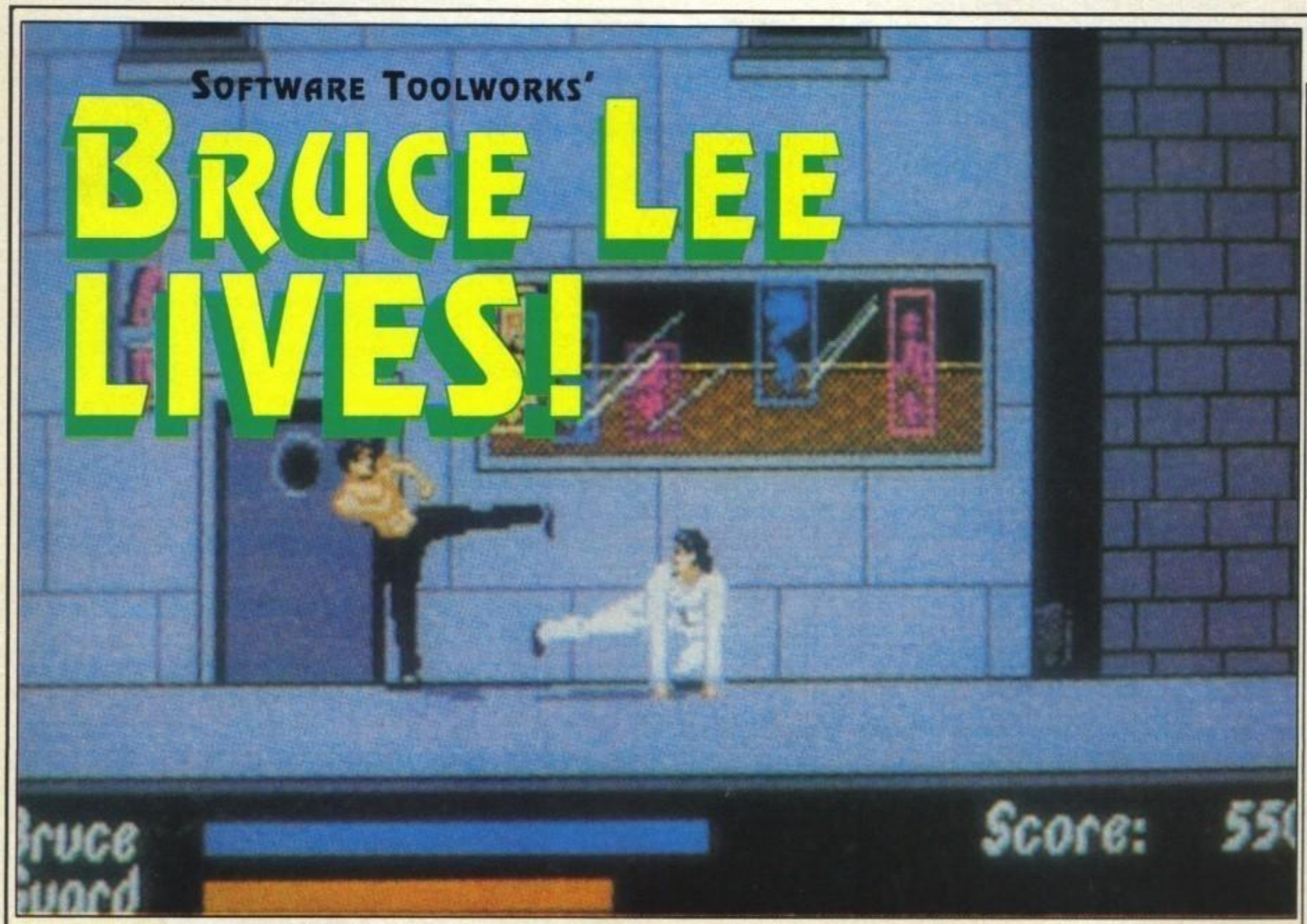
350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

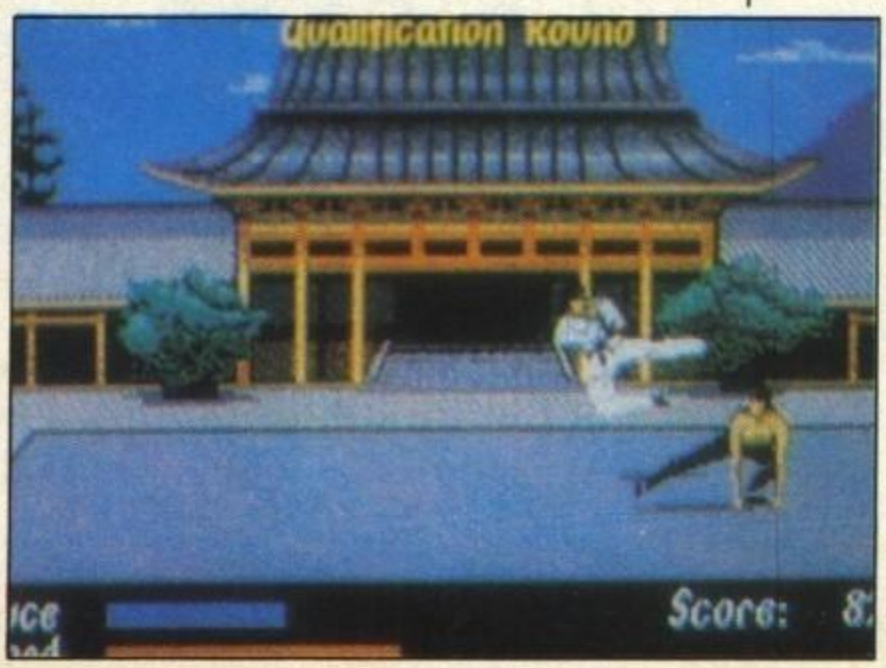
SOFTWARE TOOLWORKS'

# BRUCE LEE LIVES!




**L'invincibilità dipende da voi, la vulnerabilità del nemico da lui.": così scrisse Sun Tzu nel suo celebre libro sulla guerra. E con questo precetto in mente che indossate i succinti abiti di Bruce Lee ed entrate negli abbrutiti bassifondi di Hong Kong pronti a spezzare la tirannide di Po.**

Chi è Po? Lasciate pure perdere le battute stupide, perché non è nato dal Monviso bensì da qualché abbietta creatura dei bassifondi. Con tutta probabilità è un tipo maledettamente in gamba, altrimenti non sarebbe mai arivato alla sua attuale posizione di dominio. Quel che conta è che controlla Hong Kong in stile "se non farai certe cose ti saranno fatte altre cose" (una proposta che non si può rifiutare!), e per qualché strano schérzo del destino Hong Kong è anché la città di Bruce Lee. Così eccovi qua: ritirate dall'Ufficio Cosmesi (perdonate la reminiscenza heinleiniana) un parrucchino di capelli neri e lisci, un paio di implacabili occhi a mandorla e qualché chiletto di muscoli: Bruce Lee 1990! Il gioco comincia: pensate qualché nome falso per maschérare le vostre figuracce e scrivetelo. Dopo questa formalità apparirà il menu, fulcro del gioco. Avrete forse intuito che BLL è un picchiaduro, e quindi aggiungo che dovete passare più o meno indenni una serie di missioni per poter finalmente vedere di che colore ha gli occhi questo ineffabile Po. E supponibile che al primo caricamento del gioco non sappiate con precisione come combattere: niente paura, basta addestrarsi. Sfruttiamo la compiacenza del menu per entrare in palestra, dove potete strapazzare a volontà Bruce e i sacchi da allenamento. Qui potete anché creare una vostra personale "macromossa" costituita da tre colpi sequenziali presi a volontà tra tutti i disponibili. Per entrare nel gioco vero e proprio occorre qualificarsi, e quindi dovrete battervi contro uno studentello vincendo due scontri su tre. Una volta qualificati potete finalmente imbarcarvi in tutte le missioni che avete già affrontato con successo, fatta eccezione per la prima che diventa disponibile superata la qualifica. In questo modo affronterete sequenzialmente tutte le missioni, e in caso di morte potrete ripartire da dove avete fallito. Ogni missione è preceduta da una spiegazione, dopo cui vi trovate catapultati nell'azione e dovrete far parlare i ceffoni. La novità principale introdotta da BLL è l'intelligenza artificiale, grazie a cui gli avversari imparano dai vostri e loro errori per scoprire la maniera



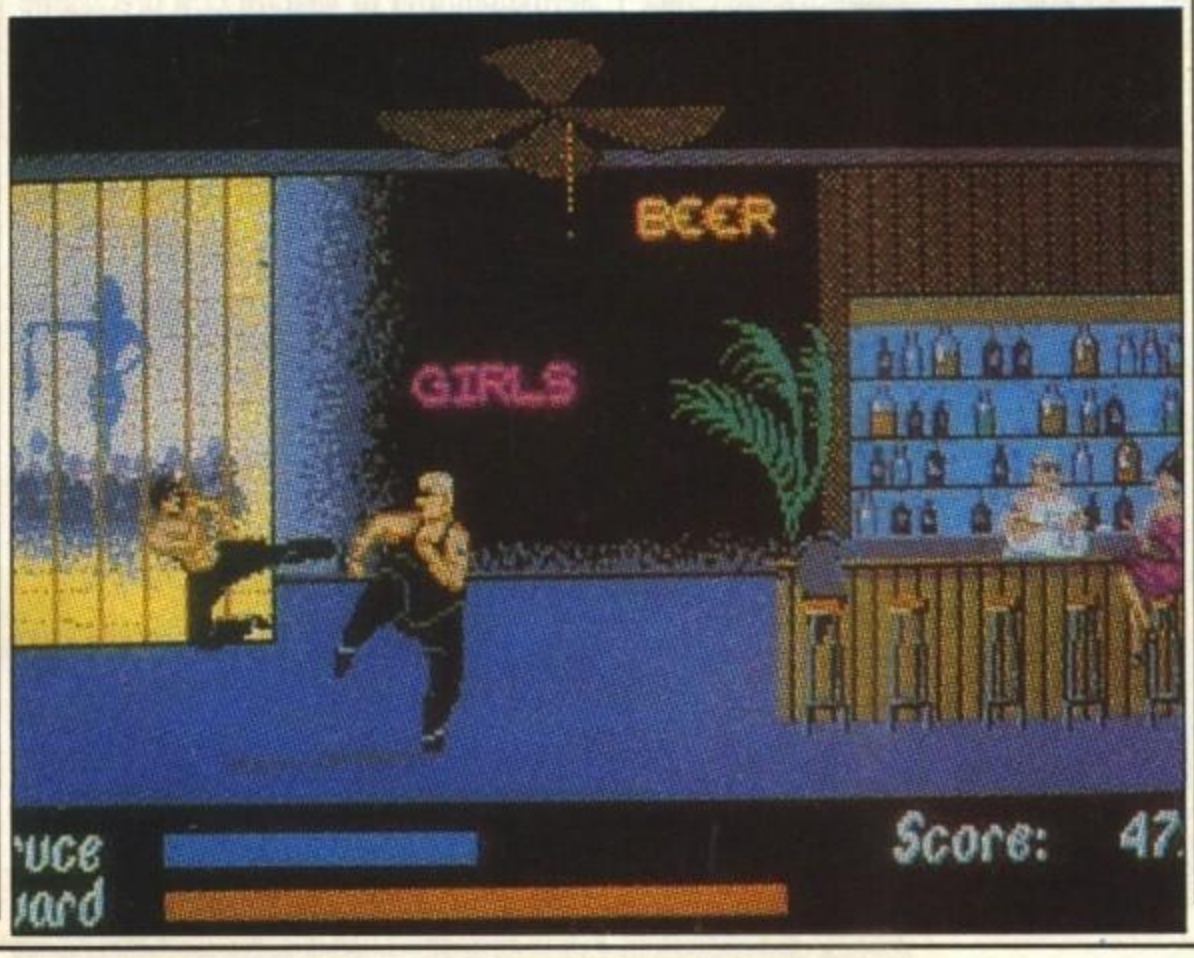



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



migliore di suonarvele. Il programma quindi aggiorna il vostro "incartamento" scrivendo su disco tutto quello che ha scoperto. Non dovrete stupirvi, quindi, vedendo avversari che vi rubano le tattiché e le mosse vincenti. Ma eccovi un resoconto delle mie partite.
Dopo aver definito la macro come una sequenza di calcio alto + medio + basso ho affrontato quel terribile studente. Le sue mosse sembravano sparate un po' a casaccio, ma ero più schiappa di lui e finii presto al tappeto. Poco male: nuova sessione di qualifica armato di intenzioni devastatrici e lotta furibonda a base di calci volanti. Finalmente vedo il "coso" a terra, ma la mia soddisfazione dura poco perché adesso anché lui mi attacca con i calci volanti e finisco miseramente al tappeto. Riprovo ancora cercando di tirargli colpi più o meno assortiti e alla fine ci riesco per un pelo. Mi tocca la prima missione, dove devo difendere il mio appartamentino da quei maledetti teppisti: li odio! Giù calci volanti, e finisco K.O. In quel mentre arriva mio fratello GB che comincia a ghignare alla vista delle mie gesta eroiché, e mi accorgo che sono davvero arrabbiato perché quel (CENSURA) mi ruba le mosse. Cerco di dirottare la mia aggressività sulla tastiera, e mentre gioco mi accorgo di sinistri cigolii dei tasti selvaggiamente schiacciati. Mi impongo qualché microsecondo di lucidità, e mi fulmina in mente un ricordo da "This immortal" di Zelazny (sto esagerando con queste citazioni bibliografiché): per un robot addestrato al pugilato la lotta greco-romana sta su un altro pianeta. Ecco il busillis: il PC è alla stessa stregua di un robot. Le spiegazioni dell'intelligenza artificiale sul manuale dicono che questa "pensa" su una base di efficacia mosse/conmtromosse. Ecco che il mio Q.I. 132 si mette in moto ed escogita l'antidoto: una base di lotta strettamente temporizzata. Funziona! "Lui" sta imparando sempre meglio come attaccarmi con grande decisione, ma, come prevedevo, per lui il tempo non esiste e quindi mi basta spezzare il suo ritmo di attacco per assalirlo con una serie di calci volanti. Passo la missione, e mi trovo proiettato in un bar dei bassifondi con tanto di spogliarello. Dalla poltrona di mio fratello arrivano strani versi in omaggio a quest'ultimo particolare, mentre il sottoscritto deve vedersela con un energumeno alto quasi due teste più di Bruce e con una barra di energia lunga come la Transiberiana. Alcune pesanti sconfitte di rodaggio servono solo a darmi una feroce voglia di frantumare la tastiera, ma tengo duro e riesco a inchiodare il trippone (è anché largo come la Transiberiana) vicino ad una gentil pulzella con l'abito molto sgambato. E mio finalmente: una serie quasi eterna di sventole e poi crolla. Passo alla terza missione! [...]
Qui finiscono, per ora, i "ricordi di un karateka dilettante" e riprendiamo con la recensione, che, per la verità, sta degenerando in un commento sull'intelligenza artificiale "bruceleeiana". Dopo aver escogitato quel trucco ho insistito con il mio solito stile di combattimento: da allora in poi le lotte sono state più equilibrate, ma avevo ugualmente bisogno di molta attenzione per combattere, e non sempre riuscivo. Il motivo è abbastanza chiaro: gli avversari hanno riflessi maledettamente rapidi e non perdono certo tempo ad accarezzarvi quando decidono che è giunta l'ora. Non è tanto facile, quindi, sgominare i rivali, e come giustamente suggeriscono i programmatori stessi occorre ogni tanto sfruttare altre mosse.
I sistemi di comando sono tastiera e joystick, ma purtroppo il joy analogico stile PC perde il centro con troppa facilità ed è facile trovarsi nel bel mezzo di una lotta con una direzione che non risponde più, per fortuna l'obitorio di Hong Kong ha sempre qualché letto libero. La tastiera quindi s'impone e si rivela adeguata allo scopo. Il problema più grave ad essa legato è che sembra avere un leggero buffer, cosicché lottando potreste compiere azioni che non volete perché avete pigiato troppi tasti. La ripetizione, inoltre, non funziona e mi par già di sentire come martellerete quel povero tastierino numerico, per fortuna che i tasti si possono ridefinire. Gli smanettoni più "pesanti" potranno poi rivolgersi a qualché negoziante di tastiere (ah! ah! ah!).




PC

**Mica male: in un solo picchiaduro per PC abbiamo notevoli migliorie nell'animazione rispetto alla media e avversari pilotati da un'intelligenza artificiale. Ma incominciamo dal principio: la veste grafica di BLL non è un gran che, ma la parte migliore è quella che conta veramente, vale a dire una bella animazione dei personaggi. Il sonoro quasi tace, a parte qualché melodietta un po' insulsa, e quindi taccio pure io, mentre il gioco in sè è più che giocabile. Il "cervello elettronico" vi ruba le strategie con sorprendente velocità: man mano che imparate le mosse migliori, anché lui capisce come rispondere, con effetti assai dolorosi sulle vostre povere ossa. La giocabilità non manca di sicuro, e dopo un po' maturerete tanta rabbia in corpo che continuerete a giocare per un pezzo; dovete anché tener conto che ha catturato me, che sicuramente non sono un fanatico del pestasodo. I limiti dell'intelligenza artificiale si vedono, ma la sua sola presenza è già un salto di qualità.**

**GLOBALE 84%**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## SPECTRUM HOLOBYTE'S

# TANK

**Basta con le quattro ruote, ce ne vogliono quattordici! Quattordici? Già, e le potete trovare solo su un carro armato: tanti bei ruotoni di acciaio massiccio con tanto di cingoli attorno. Ma non avete già letto una simile introduzione? E succeso proprio a pagina 26 di TGM #15 nella mia recensione di M1 Tank platoon della MicroProse, e ho ripreso la stessa intro per sottolineare le affinità fra questi due programmi. E adesso tuffiamoci in un'indagine approfondita.**

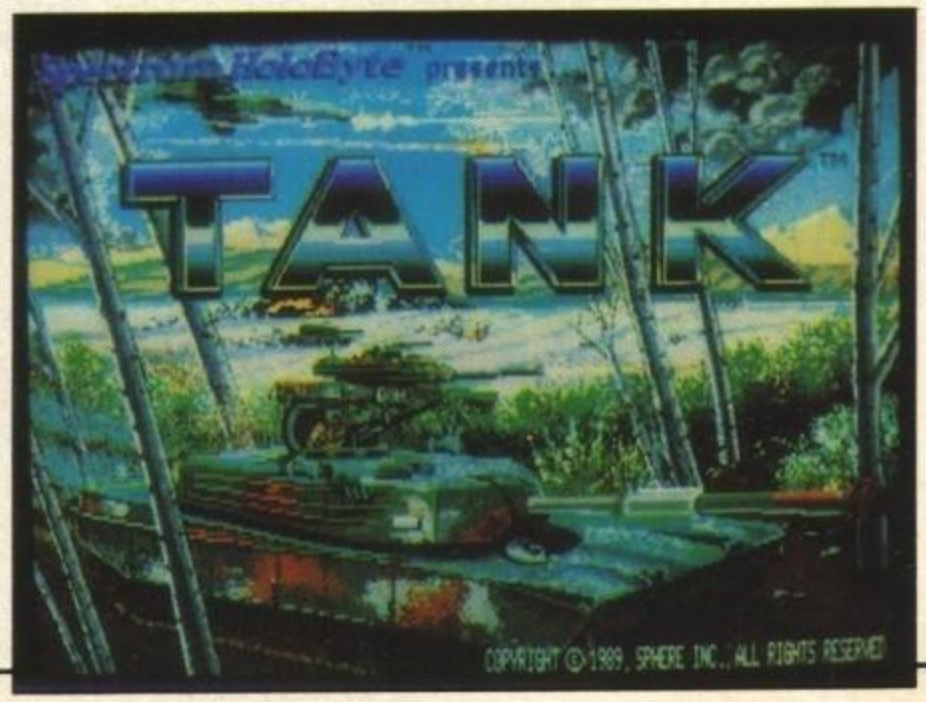
Idea di partenza: prendiamo il più sofisticato carro armato americano, estraiamo al lotto un terreno dove lasciarlo vagabondare e sbattiamoci contro i più perversi russi che riusciamo a trovare al mercatino. Anzi, già che ci siamo, tanto per far numero, pigliamo quattro carri, e siccome non c'è quattro senza otto eccone altri quattro pronti a sbiellarsi al primo fischio. Il primo e il secondo ci sono, manca il contorno. Ah, ecco: quelli fanno proprio al caso nostro: qualche A10 e una spolverata di Frogfoot, dopodiché una spruzzatina di qualche altro mezzo assortito e serviamo in tavola sui monitor dei PC. Il risultato può essere solo una grande e omnicomprensiva simulazione di guida e battaglia su carro armato, almeno in teoria. Il problema più grosso per voialtri acquirenti è quindi la scelta tra i due programmi, e si tratta invero di una scelta difficile perché le somiglianze sono assai notevoli. Comunque, cari lettori, ogni cosa al suo posto: se sapete già tutto su M1TP passate pure al commento, mentre chi non è altrettanto informato (e mi ama) mi segua.

L'eterna lotta tra Russia e America ha portato a realizzare mezzi offensivi altamente sofisticati in un po' tutti i campi bellici. Qui parliamo della guerra terrestre, e la "primadonna" potrebbe essere soltanto il carro armato. I russi hanno i loro T80, più veloci degli M1 e con tre persone di equipaggio grazie al caricatore meccanico. Gli M1 americani richiedono un equipaggio di quattro uomini: comandante, pilota, artigliere e caricatore, e hanno (stando alle dicerie) un'armatura migliore dei T80. Non ci interessa quale sia effettivamente il migliore: lasciamo la diatriba alla MicroProse, i cui manuali sono chiaramente antisovietici.

Tank funziona su una base di quindici missioni prefabbricate, ambientate a cinque a cinque su tre scenari: Fort Knox, Germania e Medio oriente. Nel primo scenario lasciate pure perdere le ambizioni in stile Goldfinger, perché vedrete soprattutto i verdi prati del Kentucky e proiettili dappertutto, mentre gli altri due scenari rappresentano focolai di guerra: la Germania è soprattutto uno scenario futuribile, mentre il Medio oriente, cioè Israele & C., è assai attuale.

I carri che avete sono divisi in plotoni di quattro, ma la cosa più interessante è che la loro disposizione è più variata che in M1TP, dove c'erano quattro carri vostri e quattro di rinforzo fissi. Con Tank, a seconda delle missioni, piloterete da un singolo carro a tre plotoni, e a volte ci saranno anche i nuovissimi M1A2 con un supercannone da 140 mm. A disposizione avrete anche gli AA Vulcan e i già nominati "ammazzacarri" A10.

La guerra con i carri è cambiata con il passare del tempo, e così l'equipaggiamento dei carri stessi. La mira del grande cannone principale è pilotata da un dispositivo di puntamento a raggio laser, permettendovi di sparare con precisione anche in moto a differenza di molta ferraglia nemica. Sulla torretta del catorcione trova posto un lustro cannoncino antiaereo con cui potrete mettere il sale sulla coda ad eventuali seccatori alati (che non fanno cip cip ma bum bum).






http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Se invece è notte fonda è inutile rispolverare i vecchi occhiali da sole del nonno, vi basta girare un interruttore per passare al rilevamento termico grazie ai famigerati sensori infrarosso. Ma c'è anche un regalino che potete dedicarvi: la protezione offertavi da un pestilenziale nebbione di fumo al cui confronto lo smog londinese è Chanel #5. La generazione di questo soave aroma avviene spruzzando olio e benza dritti sulla marmitta per friggerli ben bene, secondo la ricetta "idrocarburo vecchio fa buon fumo".

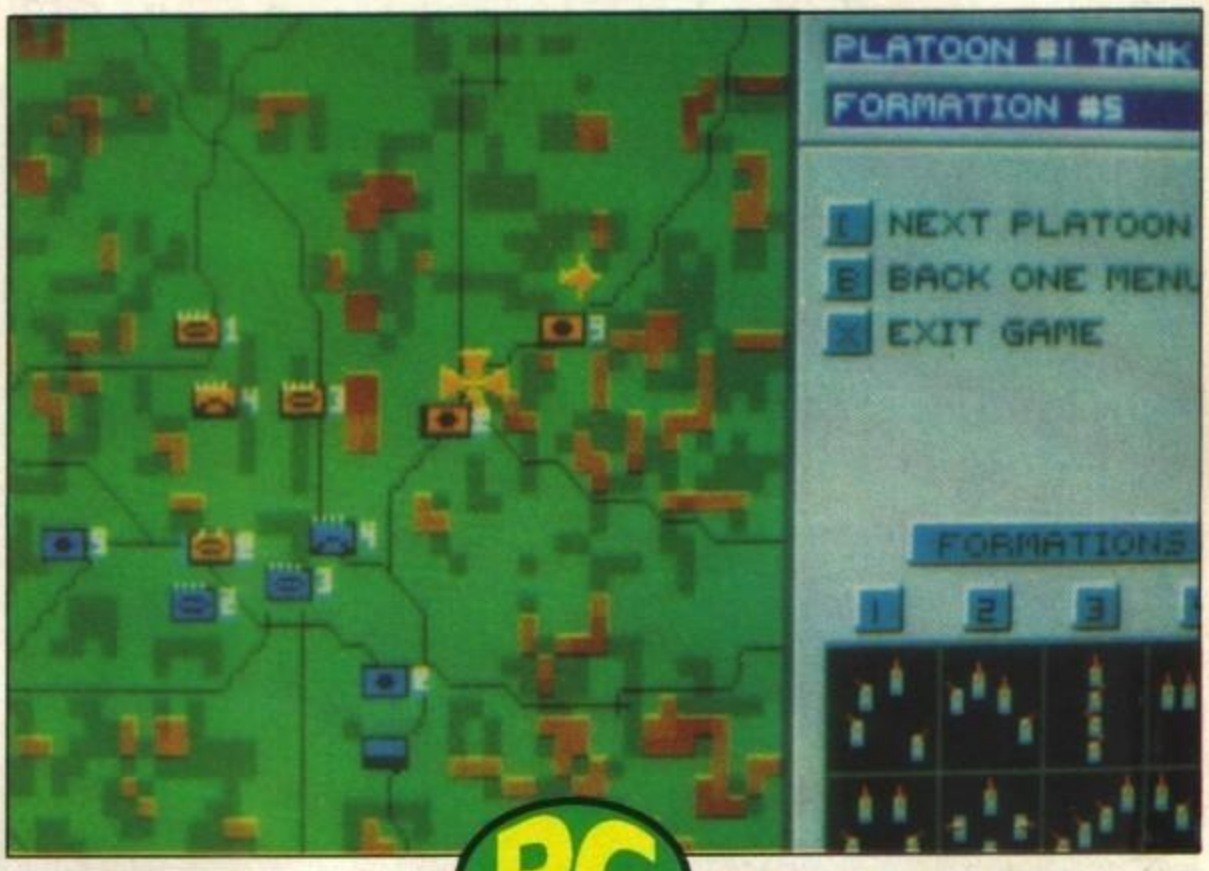
Anche le armi sono eccitanti giocattoli: ci sono i proiettili HEAT (sigla molto indovinata, questa) che appena accarezzano il nemico si trasformano in drago e sputano fiamme sulla di lui corazza; in tal modo gli occupanti del carro possono riscaldarci sopra il rancio. I proiettili SABOT sono semplicemente quasi-cunei di materiale tremendamente denso pensati proprio per trapassare l'armatura del carro e regalare un giusto trapasso agli occupanti.

Ed ecco che, arrivati nel mezzo del cammin di mia recensione, sono riuscito con diabolica determinazione a non dirvi assolutamente nulla sul gioco (esiste nell'inferno dantesco un girone per i recensori inconcludenti?). Rimedio subito ai miei peccati: all'inizio appare il menu di gioco dove potete scegliere missione, livello, ecc., e una volta in gioco vedrete la mappa strategica nello stesso identico stile di M1TP. Su essa scegliete quel che i vostri soldati devono fare: direzione, tipo di movimento, velocità, formazione e così via, proprio come in un normale gioco strategico. La differenza principale è che potete entrare in tutti i carri che vi pare e immedesimarvi in uno qualunque dei quattro membri dell'equipaggio, per poi lanciarvi in una sfida all'ultimo cingolo contro gli infedeli comunisti.

E abbastanza chiaro che non potete, o meglio non dovreste, far quel che vi pare: avete i vostri bravi obiettivi di missione, e dovete cercare di rispettarli con un uso corretto del vostro arsenale. Le missioni fruttano punti a seconda di quel che avete combinato: se le fumate che si levano dal campo di battaglia sono color falce e martello aspettetevi punteggi elevati, mentre se il colore è stelle e striscie preparatevi a ricevere sul fondoschiena l'impronta di uno scarpone chiodato.

Una possibilità che manca a M1TP è il gioco via cavo o modem contro qualche altra persona umana (nel senso di vivente, non di caritatevole) che abbia una gran voglia di alzare il tasso di piombo della vostra dieta. In tal caso il gioco diventa uno scontro uno a uno di un M1 contro un T80. Lo sfortunato possessore del T80, però, avrà una visuale del suo carro stranamente rassomigliante ad un altro M1.

Tank funziona solo su AT, e infatti la confezione comprende un disco 5,25" AD ALTA DENSITÀ e due normali dischi da 3,5". Niente da fare per chi possiede le sfortunate schede CGA, TGA e HGA: Tank vuole la EGA (o VGA in modo EGA), e vi servono anche 640 K. Almeno, il joy è opzionale.




PC

Sul piano grafico M1TP vanta l'uso del modo VGA/MCGA a 256 colori, mentre Tank usa la normale EGA bassa risoluzione con grande spreco di colori retinati. La velocità è per Tank, che è più fluido nel muovere la grafica anche se non molto; non ha i livelli di dettaglio per la grafica così diffusi nei simulatori MicroProse, ma tutto sommato va bene anche così. I caricamenti sono grosso modo pari, e idem per il sonoro. Entrambe le confezioni sono di categoria superiore: fogli di riferimento vari con 150 (Tank) e oltre 200 (M1TP) pagine di manuale; a dispetto della quantità il manuale migliore è quello di Tank, perché c'è poca politica. I livelli di gioco in Tank sono migliori: non c'è il divario di M1TP tra truppe buone e molto buone, bensì tre diverse regolazioni che alterano più di un fattore. Come livello di dettaglio e simulazione i due programmi sono praticamente pari, ma forse è un filo più convincente l'organizzazione strategica di Tank. I due sistemi di comando sono praticamente cartacarbonati nella struttura: funzionano entrambi bene, ma quello di Tank ha qualche opzioncina in più. Il senso di caos in battaglia è un po' lo stesso, e Tank ha in più di M1TP la possibilità del gioco via cavo, in compenso, è completamente privo del sistema di gestione dei soldati di M1TP, e tutti i vostri uomini non muoiono nè cambiano mai (perlomeno ci sono le loro faccine, che M1TP non ha). I sistemi di missioni sono entrambi validi: le missioni casuali di M1TP sono sempre diverse ma meno sviluppate in profondità, mentre le quindici di Tank sono ben rifinite, ma ci sono solo loro. Ora pensateci voi: in linea di massima se esigete caratteristiche come velocità e profondità scegliete Tank, se invece preferite grafica e varietà prendete M1TP.

**Globale 90%**



http://www.oldgamesitalia.net/

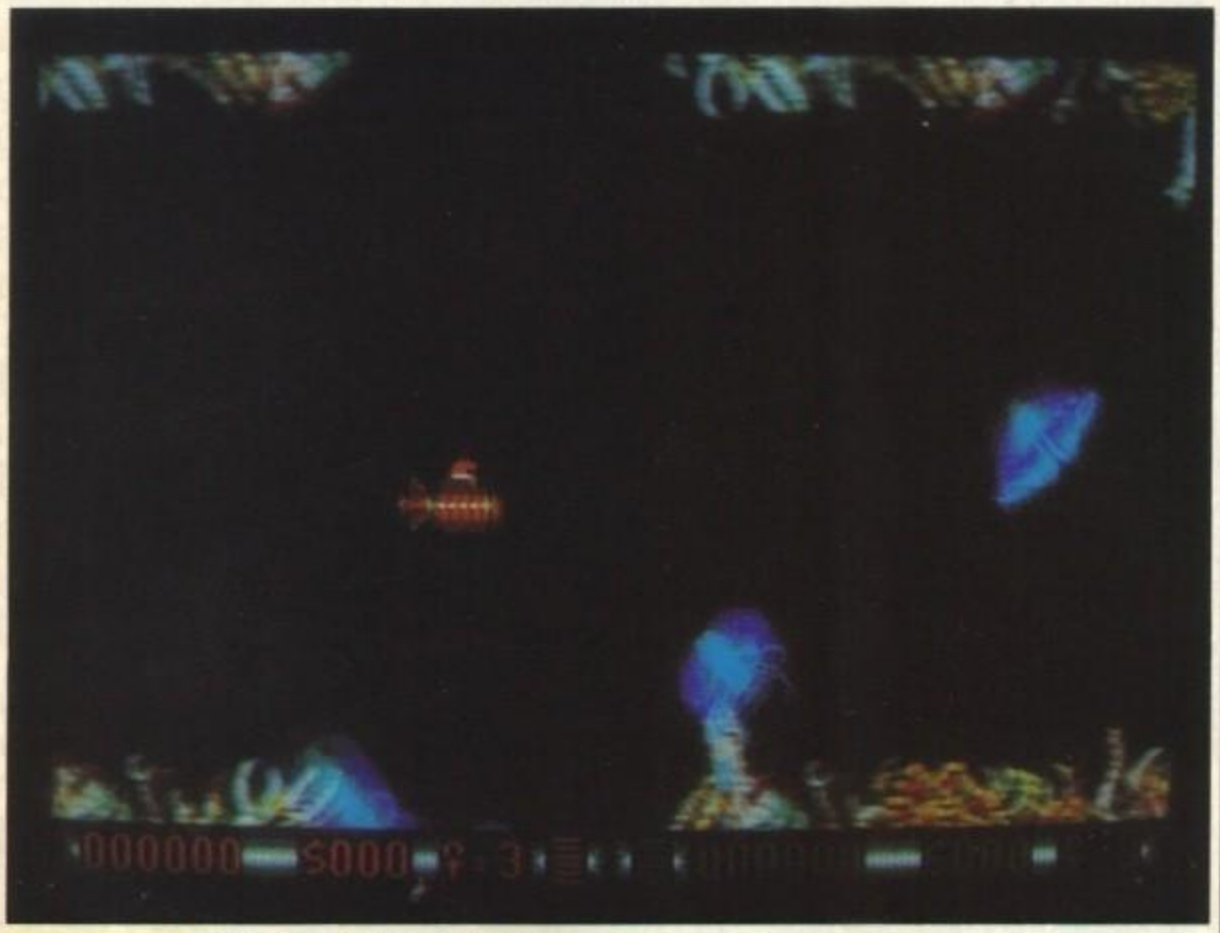
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PSYGNOSIS'

# BLOOD MONEY



**ECCITANTE! Niente burocrazia, nessun armistizio, solo distruzione! Vi garantiamo Ostilità Totale! CONVENIENTE! Da 100 crediti in su per la possibilita di diventare il più ricco dell'universo! UNICO! Tutte le forme di vita sono state mutate geneticamente per avere Massima Aggressività! BLOOD MONEY: L'UNICO VERO SAFARI DELL'UNIVERSO CONOSCIUTO!**

Noi della ASP siamo specialisti del Pericolo Personale: il nostro Safari è rigorosamente il meglio equipaggiato di tutti le galassie esplorate e inesplorate! Eccovi una Occasione Unica per uscire dalla monotonia della vostra insulsa vita: la Partecipazione è l'anima del Suicidio! La migliore assicurazione che i vostri soldi siano ben spesi è NIENTE ASSICURAZIONI su nessuna parte del vostro corpo! Venite con noi, e morirete a vostro unico ed esclusivo rischio! In questa esaltante sfida avrete solo il meglio del peggio! Eccovi le nostre insuperabili e convenientissime formule:
PIANETA 1: 100 MISERABILI CREDITI! Vi apriremo le porte di Gibba, il pianeta più inospitale ddel sistema Numm. Per una sì ridicola cifra vi offriamo tre elicotteri più inconsistenti della carta velina con cui schiantarvi sulle superfici di Titanio Molibdenato!
PIANETA 2: 200 INFIMI CREDITI! Che sono 200 crediti in confronto ai raccapriccianti incubi sottomarini di Grone? Viaggio in sommergibili realizzati all'ultimo grido delle Norme Internazionali Per Suicidi e con la più rigorosa attenzione ai sani principi della Minima Sicurezza e Massima Insicurezza!
PIANETA 3: 300 STUPIDISSIMI CREDITI! Il pianeta Creek: terribile, più terribile, terribilissimo, e naturalmente pericolosissimo. SOLO PER INTENDITORI! Vi forniamo le peggiori armature JetPac reperibili sul mercato nero e la sicurezza del brivido estremo, in tutte le accezioni del termine!
PIANETA 4: 400 NAUSEABONDI CREDITI! Snuff: garanzia assoluta di Non Sopravvivenza! Enorme successo di pubblico! Il più fetido, rognoso e depravante pianeta di tutta la galassia, in congiunzione con le più distruttibili e vulnerabili astronavi mai uscite da un'officina! NESSUNO E MAI TORNATO INDIETRO!
**** NON DOVETE ASPETTARE, VENITE A PARTECIPARE! ****
Altre caratteristiche:
TAGLIE! TAGLIE! TAGLIE! Tiratore accurato, denaro guadagnato! Da un minimo di 10 crediti, le taglie più alte di tutti gli Universi Paralleli!
ARMI AGGIUNTIVE! Ne avrete estremo bisogno! Le armi più inutili e costose mai viste, da 100 a 250 crediti! Non potreste spendere peggio i vostri soldi!
PRENOTATEVI ORA E ENTRATE ANCHÉ VOI NELLA GRANDE FAMIGLIA ASP!
Vi basta un PC IBM o un 100% compatibile con 640 Kb RAM, niente schifezze di schéde CGA, solo EGA o VGA in modo 320 X 200 16 colori: LA PEGGIOR RISOLUZIONE DI TUTTA LA GALASSIA SCONOSCIUTA! (Scusate, ma la pubblicità mi sta prendendo la mano - ndWB)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PC

Non è sicuramente a livelli Amiga, ma è senz'altro un bello "sparammazza" per il PC che se ne vede dedicare così pochi. Niente male gli effetti grafici della presentazione (ridotta come sull'Atari ST), mentre per quel che riguarda i comandi è fortemente consigliato il joy: la tastiera si comporta come nella realtà, con il consueto ritardo di 0,75 secondi tra il primo e il secondo carattere quando tenete premuto un tasto. Molto interessante l'uso del tasto f4 per assicurare la compatibilità fra diverse schéde video, che mi ha permesso di vedere il gioco senza traballamenti di schérmo sulla mia VGC Compaq. La qualità grafica è senza dubbio elevata: bei fondali, tanti colori e pacchi di sprite dappertutto, alcuni dei quali con animazioni davvero da guardare. Buono, nel suo piccolo, anché il sonoro, e nel complesso il gioco è zeppo di Frenetica Azione Distruttiva (morbus publicitatis - ndWB) con quattro pianeti quattro da guardare e sconfiggere, mentre tutte le armi sono pronte a darvi man forte quando avrete abbastanza "palanché" per pagarle. Gli unici problemi di BM sono la convivenza sullo schérmo di troppi sprite - ma era prevedibile - e l'arresto completo per qualché decimo di secondo quando lo scorimento cambia direzione. L'UNICO! IL PIU GRANDE! COMPRATELO SUBITO! (contagio irrimediabile - ndWB)

**Globale 86%**

ELECTRONIC ARTS'

# STARFLIGHT II

**Dalla software house creatrice di Populous, arriva un nuovo gioco di originalità spaziale.**

Il mese scorso la recensione di Starflight, adesso il seguito, non si può dire certo atteso, in quanto non abbiamo neanche fatto in tempo a capire cos'era il precedente che è già arrivato il secondo capitolo. Si parla molto in questo periodo della mancanza di fanasia da parte dei programmatori, e Starflight II ne è un'esempio indicativo. Questo gioco è praticamente identico al precedente, cambiano solo le razze aliene che si possono incontrare girovagando nello spazio (circa venti razze in più del primo starflight), e la missione da portare a termine, che non è come nel primo dove bisognava scoprire le origini del vostro popolo, ma bensì, bisogna scoprire la provenienza del materiale più importante per la vita del tuo popolo, lo Shyneum, che come vedete è una misiione mooolto diversa (ooh, com'è diversa).

Vàbbhe, spieghiamo la meccanica di gioco, anche se prendendo la recensione del mese scorso vi trovereste le stesse cose: Starflight è uno strano misto trà un'RPG, Elite e Capitan Blood. Infatti, come in un'RPG che si rispetti bisogna, all'inizio del gioco, formare il proprio cast, o meglio ,equipaggio. Si può scegliere trà diverse razze, ognuna con una predisposizione più o meno elevata per quanto riguarda un dato compito, e dopo si può "trainare" (verbo che significa non trasportare a fatica, ma deriva dall'inglese "training", chi conosce gli RPG sà cosa voglio dire) questo o quel personaggio in un dato compito. Di Elite c'è che potete atraccare a delle basi dove comprare motori più potenti, armi, e poi potete commerciare con le altre razze aliene, comprere vendere merci, alimenti, schiavi etc., e infine da Capitan Blood c'è il dialogo che si può efettuare con le razze aliene che si incontrano girovagando per i pianeti, in modo da scoprire le origini dello Shyneum e concludere la vostra missione.

A questo punto avrete capito più o meno di che gioco si tratta, mettendo assieme delle caratteristiche già viste in altri giochi simili quelli dell' Electronic Arts sono riusciti a creare un gioco innovativo e molto bello, peccato che ne abbiano fatto due praticamente identici.

PC

Ma che bel gioco che è questo Starflight II, grafica in VGA, meccanica di gioco che risulta un piacevole mix trà un'RPG ed Elite, stupenda presentazione, un'unico difetto, no, non il sonoro (a quello non c'è alcun rimedio), è che è praticamente identico a Starflight I, io mi chiedo, a chi giova tutto ciò (cui prosgjiest???). Non giova a chi è piaciuto il primo Starflight, perchè finire due volte lo stesso gioco non è il massimo del divertimento, non giova a chi può piacere questo tipo di gioco, perchè se comprano il primo od il secondo non cambia niente. Metto per pura indicazione lo stesso voto del precedente Starflight.

**Globale 82%**

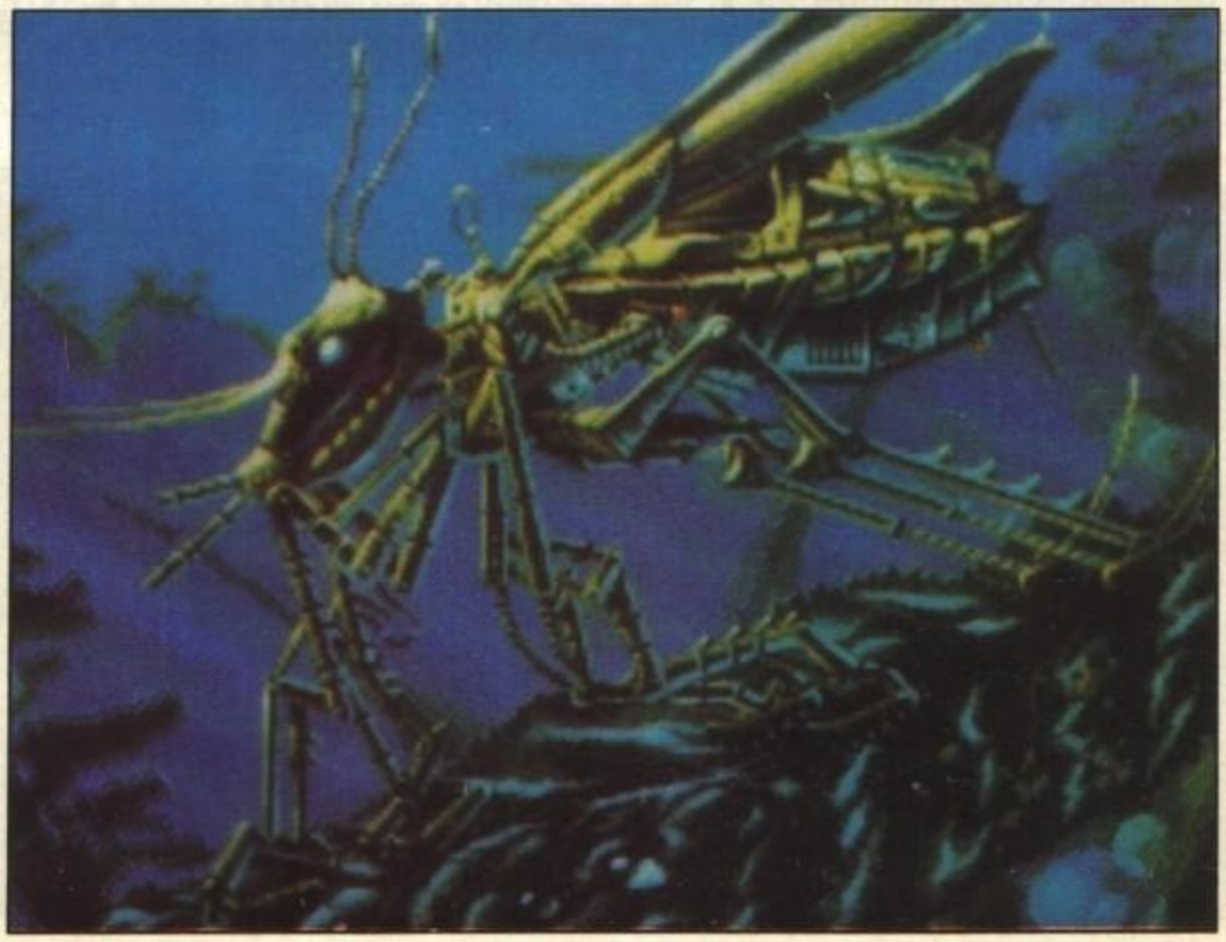
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

machine STAR PLAYER

**Ultimo messaggio dalla stazione Alpha II sul pianeta Xelos: ...trovati altri tre corpi oggi. Resti non identificabili, come per gli altri. Siamo rimasti in cinque. Alieno non rintracciabile... quelle cose hanno rilasciato quelle che crediamo essere delle uova. Ne abbiamo distrutte alcune ma ce ne sono troppe da eliminare. Non penso che potremo resistere ancora a lungo...[ lunga pausa]... finiremo per impazzire. MORIREMO TUTTI. [biascichio incomprensibile]... aiutateci... per favore aiutateci...[fine trasmissioni].**

Nel tempo che sarà l'uomo sfrutterà al massimo il suolo extraterrestre disponibile, quello cioè di pianeti e planetoidi che sarà riuscito a raggiungere con gli ormai potentissimi mezzi propulsivi di cui disporrà. Ci saranno città e colonie, e ci saranno osservatori, stazioni-laboratorio tutti su suolo non-di-questo-mondo: ma se la definizione veniva un tempo associata a terribili entità aliene, nel futuro passerà di moda; non si è infatti ancora scoperta una nuova forma di vita scaturita su altri pianeti. E senza pensarci l'uomo continua la sua quotidiana routine interstellare, quando qualcosa sembra succedere sul pianeta Xelos. Si sa da tempo di allucinazioni causate dall'eccessiva permanenza in un ambiente non familiare e soprattutto sotterraneo, però alla base Alpha II lavora gente addestrata e in particolare abituata a una visione razionale delle cose: ma quei continui messaggi su una presenza xenomorfa all'interno della base e soprattutto sulle sue truculenze cominciano a preoccupare. Le richieste di SOS si susseguono a ritmo incalzante finché la Confederazione Interplanetaria decide che si deve organizzare una missione di soccorso: ad allestire un'intera



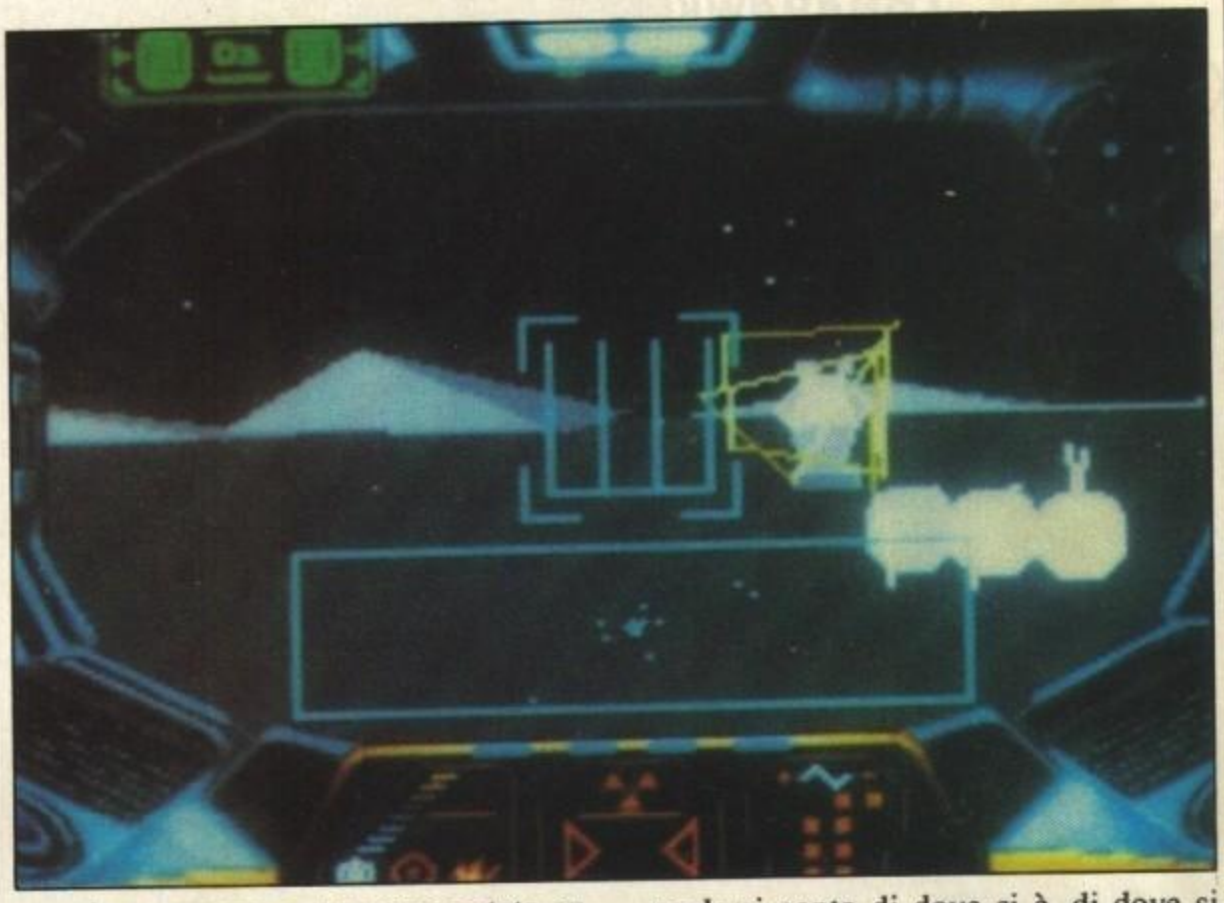


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



flotta ci vorrebbe però troppo tempo, si pensa quindi di inviare un marine superattrezzato sul pianeta perché penetri nella base e soprattutto penetri i suoi misteri. Ovviamente il marine siete voi, ma se già stavate pensando allo squadrone di Rambo visto in Aliens, sappiate che voi siete molto di più. Indossate infatti una supertuta protettiva con sistema di alimentazione endovena e rifornimento di ossigeno, con sistema di propulsione incorporato; poi, come casco avete una enorme calotta che incorpora un sistema computerizzato, il quale propone sul vostro visore una serie di dati importantissimi: vostra posizione in coordinate, inventario di oggetti eventualmente raccolti, analisi dell'atmosfera, situazione corporea generale etc. etc. Poi un gruppo di display (sempre all'interno del casco) visualizza il contenuto d'ossigeno delle vostre bombole, indica la vostra temperatura corporea, il livello di radiazioni e così via. Nonostante tutto questo, avete una paura d'inferno: in primis perché vi hanno già avvertito della presenza degli strani insettoni indigeni di Xelos e dei robot-sentinella che circolano sulla sua superficie. Quando atterrate, avete la vostra bella visione tridimensionale dell'ambiente esterno: la prima cosa da fare è cercare un terminale per attivare l'unico teletrasportatore di superficie della base. E' preferibile arrivarci volando che così si evitano i morsi venefici degli insettoni e le scariche dei robot. Davanti al terminale vi collegherete (premendo F2) e scriverete il vostro nome (che, dimenticavo, è Kal Solar) poi subito al teletrasportatore che in un attimo vi porterà nei recessi del pianeta cioè nel complesso sotterraneo Alpha II. Qui riconoscete subito di essere in una base-laboratorio con il solito ambiente asettico, che vi accompagnera per l'intera avventura pur con qualche variazione nei vari piani di Alpha II. Per esplorare,



guardare, sparare e avanzare potete entrare in modo Tattico o in modo Ricognizione: nel primo potrete usufruire del vostro fucile a impulsi, nel secondo sarete disarmati ma avrete una più ampia gamma di inquadrature da sfruttare; potrete infatti sollevare, abbassare e ruotare la testa, non sarete cioè fissi sul bersaglio. All'interno della base troverete quasi da subito una serie di oggetti utili: bombole di ossigeno, rifornimento di cibo, chiavi d'accesso agli ascensori, sistemi di visualizzazione a raggi infrarossi e così via. Altri articoli utili della base, che però non si possono includere nell'inventario, sono i terminali (come quello che avete trovato in superficie) alcuni dei quali visualizzano spontaneamente la mappa del piano in cui vi trovate (che potete zoomare e controzoomare), oppure propongono messaggi e... videogames. Ma la vostra preoccupazione primaria è la disinfestazione della base: le uova che si trovano al suo interno vanno liquefatte con una bella dose di vapori al cianuro finché poi non giungerete al cospetto della grande Madre Aliena... Altri problemi all'interno della base sono costituiti da antipatici droidi che ostacolano il vostro cammino (come quelli nei condotti d'areazione) oppure continuano a fissarvi per poi rilasciare scariche fotoniche. L'importante comunque è consultare le mappe di ogni livello per rendersi conto di dove si è, di dove si vuole arrivare prima che si scarichino le batterie del casco, che finisca l'ossigeno, che il livello di radiazioni si alzi pericolosamente etc. etc.

## Amiga

**Come mi aspettavo, Infestation ha una bellissima atmosfera thriller, trapiantata direttamente da film di fantascienza come Alien/s. Entrare in un ambiente vuoto, asettico e silenzioso, avvicinarsi a un computer e leggere l'ultimo messaggio battuto da chi era lì prima di voi ha veramente un impatto mozzafiato. Per il resto, devo dire che in Infestation non succede moltissimo, spesso è un girovagare continuo che procura un po' di emicrania, come quando si è all'interno dei lunghissimi condotti d'areazione alla ricerca di uova o oggetti. Ma l'atmosfera è l'atmosfera, e i tocchi che ha dato la Psygnosis al gioco superano qualsiasi altra considerazione: il respiro digitalizzato è un piccolo capolavoro è richiama subito alla mente i sottofondi ansimati di 2001. Se volete vivere un film di fantascienza, Infestation è il vostro gioco.**

**Globale 88%**

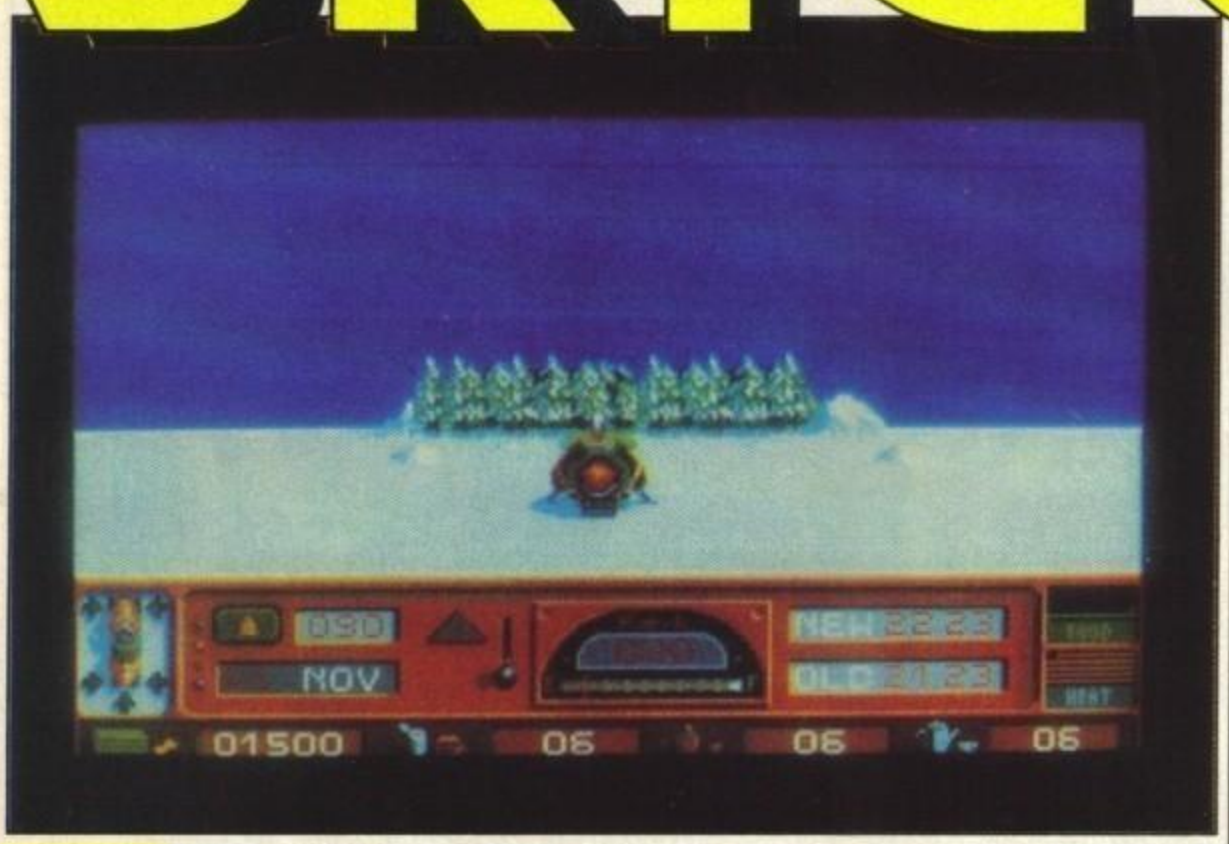


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMAHAWK'S

# Skidoo




**I vostri idoli sono Amundsen, Fogar e Messner? Da piccoli amavate tanto il ghiaccio da rendervi la minestra on the rocks, da farvi i bagni sottozero, da bigiare la scuola per andare in montagna? E allora una bella gara di skidoo non ve la toglie nessuno. E cos'è lo skidoo? Un nome da capo indiano? L'abbrevazione di Scooby-Doo (scema questa)? No, è un mezzo di locomozione a pattini, una scorta di scooter da neve, con il quale dovrete attraversare la zona del Canada più fredda di questo mondo. E se davvero amate Fogar & Co., infilate l'eskimo e partite.**

Lo scopo di questo gioco è attraversare il terribile deserto di ghiaccio del Canada del Nord (che più a Nord di così si muore), una zona davvero infame che soltanto esperti esploratori e avventurieri come voi potevano pensare di affrontare. Il freddo pungente potrebbe risultare letale per chi non fosse attrezzato a dovere, cioè con buone scorte di cibo, alcool e Ma voi lo siete e iniziate la vostra corsa in mezzo ai ghiacci pieni di fiducia. In realtà il vostro vero obiettivo non è solo quello di satollare la vostra sete di esplorazione, ma anche quello di partecipare a gare ufficiali di skidoo sempre nell'ambito del territorio canadese. Qui infatti si trovano molti centri abitati (che sono indicati nella cartina all'interno della confezione) che hanno indetto delle corse con gli scooter della neve e a voi non dispiacerebbe poter concorrere per il titolo di campione del mondo. Per questo tenendo d'occhio bussola e coordinate cercate la cittadina più vicina. L'inquadratura è da dietro il vostro mezzo di locomozione ma alla base dello schermo è raffigurato il cruscotto dello skidoo con la varia strumentazione che dovrete tenere d'occhio. Gli indicatori indispensabili per la vostra esplorazione ci sono proprio tutti: un termometro che indica la temperatura e che vi scoraggerà dalle corse a cento all'ora nel caso il suo livello fosse molto basso. A questo potrete rimediare con dosi di caffè o alcolici ma un eventuale abuso può creare problemi nervosi o ebbrezza e in entrambi i casi c'è la possibilità del ricovero nell'ospedale più vicino. Anche per alcool e caffè esistono gli indicatori, così come per le scatolette di cibo. Viene naturalmente visualizzata la vostra velocità, che si può mantenere costante durante il viaggio a 60 Km/h (velocità di crociera) e anche il livello del carburante.Per il resto la strumentazione serve per indicazioni topografiche: coordinate e direzione. Lo skidoo è abbastanza facile da guidare, diventa difficile quando si è ad alte velocità e bisogna evitare gli spuntoni di ghiaccio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che si presentano lungo il percorso: a quel punto non mancheranno incidenti con capitomboli da circo. La strumentazione, a causa degli incidenti, diventerà difettosa e lo skidoo potrebbe rovinarsi completamente: a quel punto voi finireste in ospedale e lo scooter in officina. Altri problemi sono causati dal transito su laghi ghiacciati: se andrete troppo veloci potreste aprire falle che vi ighiottirebbero; esarebbe un nuovo ricovero. La cosa migliore è comunque attenersi ai percorsi contrassegnati dai mucchi di neve. Le città sono indicate dai cartelli appositi e se volete fare il vostro ingresso in un centro abitato basta che... ci sbattiate contro. In città potete comprare alimentari, fare rifornimento di carburante e finalmente iscrivervi a una gara. Le gare sono fissate per certe date e quindi potete organizzarvi un vostro calendario di partecipazione alle varie gare. E' per questo che sul cruscotto sono riportati anche giorno e mese correnti. Il dover rispettare un simile programma accrescerà la tensione durante i tragitti da una città all'altra obbligandovi soprattutto a stare attenti agli incidenti. Nel territorio troverete pure degli igloo, le cui posizioni sono riportate anch'esse sulla mappa generale: quando farete il vostro ingreso negli igloo, potrete usufruire sia di una nuova scorta di benzina sia di cibo; alcuni igloo però ne sono un po' carenti. Cosa interessante, se cominciano a mancarvi cibo o soldi potete darvi alla caccia, sparando direttamente dal vostro skidoo: quando entrate in modo Caccia viene visualizzato un mirino col quale dovrete inquadrare la preda e sparare; i vostri bersagli possono lupi o caribù. Il caribù vi riempie di cibo, il lupo di soldi grazie alla pregiata pelliccia che venderete. Vediamo un po' più in dettaglio il sistema delle corse: innanzitutto prima di ogni corsa ci sono i giri di prova durante i quali conquisterete il posto nella griglia di partenza della gara vera e propria. Durante la gara il cruscotto subisce qualche piccolo cambiamento: c'è una rappresentazione del percorso di gara con le posizioni dei vari concorrenti e al posto della bussola c'è la vostra posizione nella corsa.
Durante la gara sono ammessi tiri mancini...

Amiga

**Skidoo è un gioco piuttosto completo e divertente. Siete sempre in lotta contro il tempo, contro il livello di cibo, carburante e denaro e per ogni situazione il gioco vi offre una alternativa: la caccia, la sosta in una città, la ricerca di un igloo. Per non parlare del problema degli incidenti: ma anche a questo si può cercare di rimediare. Sotto questo punto di vista Skidoo è molto buono. La grafica però è un po' scadente e terribilmente monotona ma non si poteva pretendere molto di più. Anche la gara in sé non è poi terribilmente accattivante ma sbattere gli avversari nelle balle di fieno crea buoni stimoli. Adatto per qualche ora di divertimento.**

**Globale 77%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Ecco il ritorno di Asterix sui nostri schermi dopo la prima, in verità deludente, avventura della Pentola Magica (ricordate?). Allora era stato il fido compagno Obelix a combinare il pasticciaccio, spargendo per tutta Europa i cocci del pentolone in cui si preparava la mitica pozione magica. E questa volta è ancora Obelix a tirare inavvertitamente in testa al druido Getafix uno dei suoi menhir e a farlo completamente uscire di testa. Il fatto più terribile è che lo stregone gallo (nel senso di nato in Gallia) non è più in grado di preparare la pozione magica che faceva del piccolo villaggio il più grosso ostacolo all'avanzata romana in Europa.**

Getafix ride, si rotola a terra come un idiota, canta canzoncine per bambini e saltella tutto il giorno: che fare? E' quello che si chiede un intero villaggio di tenaci guerrieri di Gallia, che si era scoperto imbattibile proprio grazie alle miscele magiche del druido. I Romani, popolo che aveva conquistato mezzo continente, non erano mai riusciti a scalfire l'inossidabile corazza di questo manipolo di villani (nel senso colto del termine), ma ora senza l'aiuto dell'arte magica non ci saranno molte speranze di resistere. Che fare? E' quello che si chiede anche l'uomo più rappresentativo del villaggio (con tutto il rispetto per il grande capo Abraracourcix): il pie' veloce, il guerriero col berretto alato Asterix, protagonista di mille avventure con il nemico romano. Ebbene Asterix decide che bisogna trovare al più presto degli ingredienti che, miscelati, costituiscano una medicina utile a far rinsavire il druido impazzito. Parte così con Obelix a caccia di funghi, erbe, frutti selvatici e non finché non scoprirà la

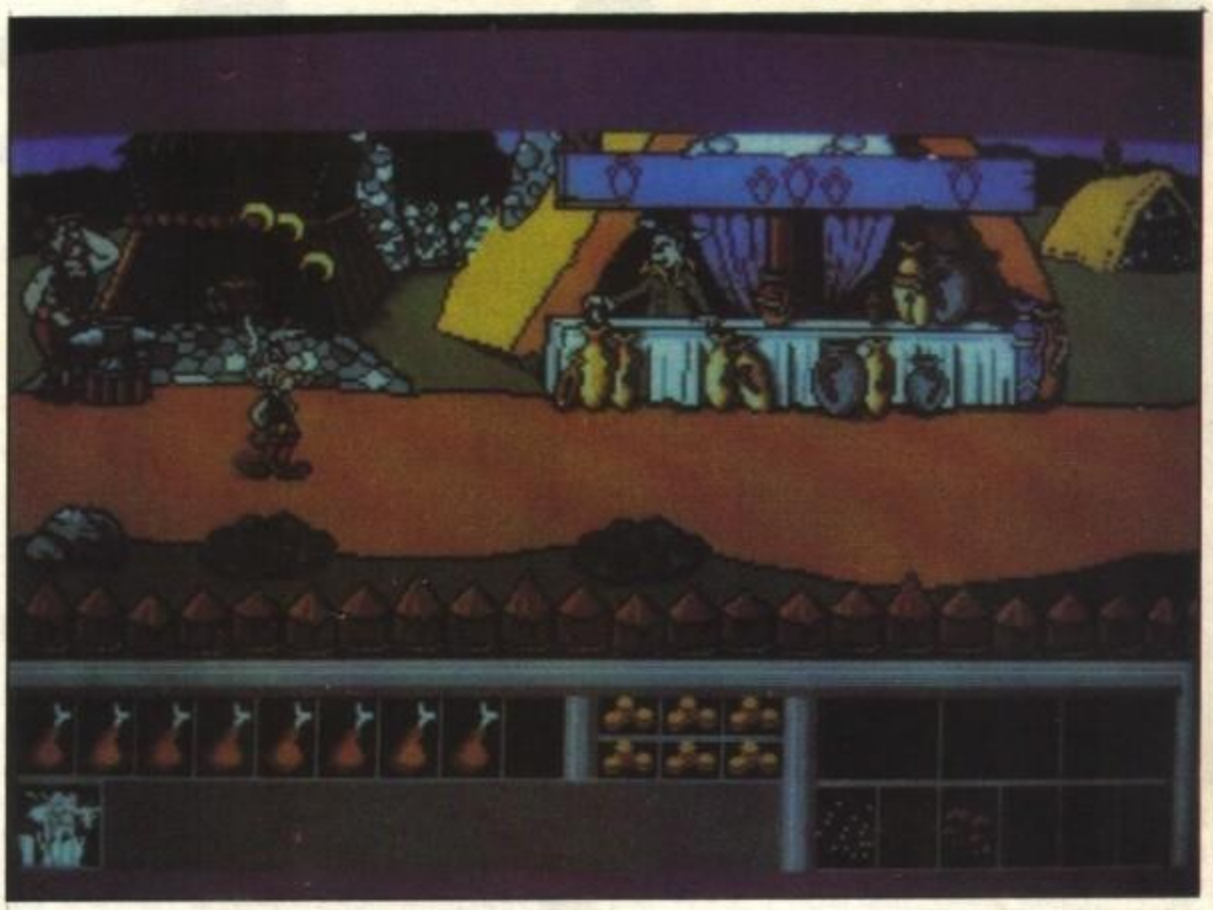


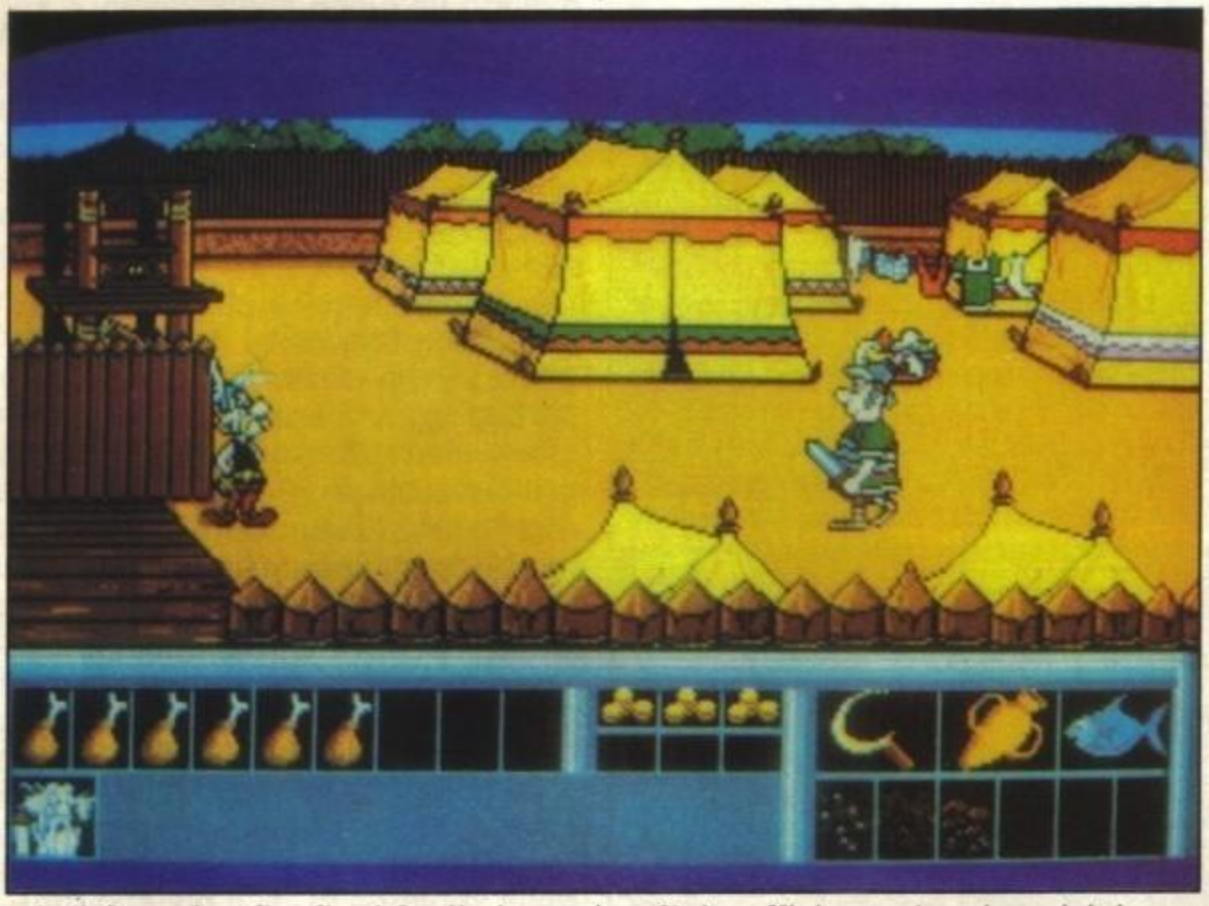
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mistura giusta (e tre dovranno esserne gli ingredienti). Ogni volta tornerà poi al villaggio dallo stesso Getafix a fargli mescolare (perché almeno una funzione motoria la riesce ad articolare) gli ingredienti sperando che ne scaturisca una medicina utile. Proprio come nella prima esperienza computerizzata del personaggio, Operation Getafix è un'avventura con risvolti arcade in cui bisogna esplorare, raccogliere e usare gli articoli disponibili. E ancora come nella "Pentola Magica" gli schermi si propongono a scomparsa senza comunque la lentezza che caratterizzava le sostituzioni di schermo nel primo gioco. Qui vediamo Asterix che girovaga in varie ambientazioni: parte dal suo villaggio di cui è riconoscibile lo stile gallo-rustico e in cui si distinguono alcuni personaggi già visti nelle strisce del fumetto. Qui può interagire con i personaggi e con il paesaggio (più che altro entrando nelle case). Facendo il suo ingresso nella casa del grande capo la schermata diverrà una vera e propria vignetta animata (si vede Obelix che si sgranocchia un cinghiale arrosto) e questo succederà accedendo ad altre locazioni come quella, spassosissima, del druido che aspetta gli ingredienti. Ecco che





quindi Operation Getafix si fa più ricco e vario rispetto al primo gioco. Proprio nella casa di Abraracourcix entrerà in scena un personaggio importante, cioè l'indovino Prolix, che legge nelle viscere degli animali con il quale, una volta che si è ritirato nella foresta, potrete giocare a dadi e vincere soldi. Poiché Asterix deve comprare e raccogliere oggetti, e dialogare con i personaggi, alla base dello schermo c'e un'area con delle caselle che ospitano le raffigurazioni dei vari oggetti e uno spazio dedicato alle frasi-dialogo. L'uso degli oggetti e l'avvio di una conversazione è comunque gestito automaticamente dal computer, voi dovete soltanto intuire la situazione in cui ciò potrebbe avvenire. Ad esempio se dovete comprare del pesce dal pescivendolo (da chi se no?) è sufficiente che vi avviciniate e premiate fuoco: automaticamente vi ritroverete una trota nelle caselle-inventario e lo spazio di dialogo verrà riempito di battute tipo:" Non è fresco il mio pesce?" (in italiano, perché la CTO ha tradotto tutto). Altre situazioni sono un po più ricche di dettagli come quando si gioca ai dadi: qui si apre un riquadro che raffigura una mano che agita i cubetti e li lancia. Ma se si parla di Asterix non possono mancare i Romani e i cinghiali: questi innescano immediatamente situazioni-arcade con zuffe e pestaggi. Spassosissima la tecnica di combattimento di Asterix: dito puntato in alto, romano che abbocca, pugnazzo al mento del romano. Alcuni centurioni poi scappano appena vi vedono ma i più arcigni sono quelli all'interno del campo romano.

**Amiga**

**Operation Getafix è un'avventuretta mediocre in cui comunque i programmatori francesi sono riusciti a concentrare ironia e simpatia delle strisce di Goscinny e Uderzo. Non può bastare in un videogioco ma può fare il suo effetto: è gratificante portare gli ingredienti a Getafix e in risposta vederlo rotolarsi e svolazzare come un idiota, oppure inseguire i Romani presi dalla tremarella, oppure ancora andare a caccia di cinghiali. Certo, se fino a poco tempo fa giocavate alle avventure della Infocom non credo che ne valga comunque la pena ma se avete voglia di spassarvela per qualche oretta senza dover spremere al limite i neuroni, vi può bastare. Se a questo aggiungiamo che avete una certa passione per il fumetto in questione, allora il gioco lo comprerete lo stesso.**

**Globale 62%**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROSTYLE'S

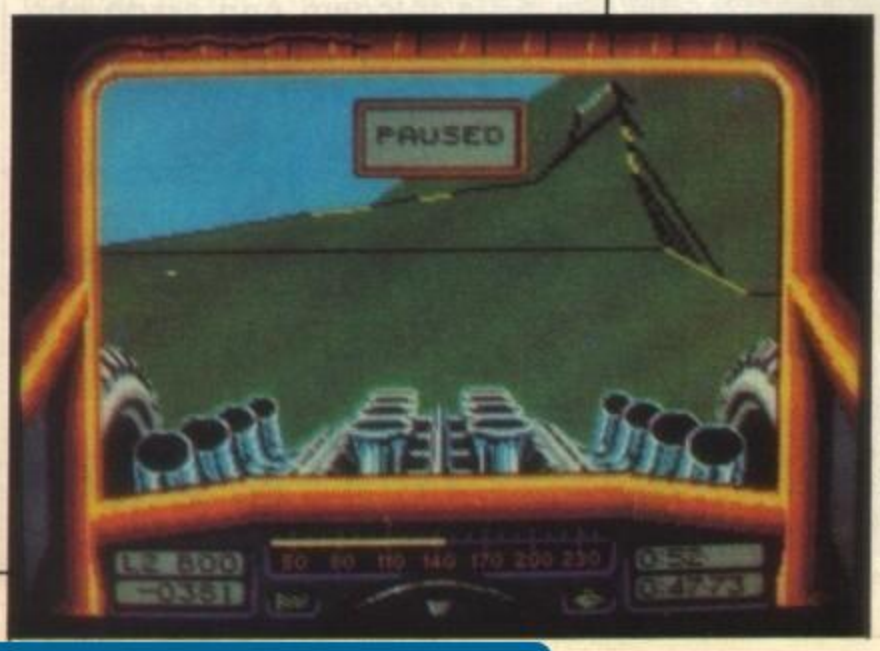
# STUNT CAR RACER

The Games machine STAR UPDATE

**Non so se vi ricordate del discorsino fatto qualche mese fa quando recensimmo Stunt Car per St, eravamo tutti quanti intenti a profetizzare i futuri esiti delle numerosissime simulazione di guida che avrebbero caratterizzato lo scorso Natale. Bene, tutte le carte sono state ormai giocate (solo Indy 500 dell'Electronic Arts è ancora fermo ai box, dopo aver comunque effettuato un giro record in assetto PC)) e abbiamo così potuto pienamente apprezzare la sbornia di fiaschi colossali ben camuffati dietro ai soliti titoloni antisonanti; possiamo pertanto tranquillamente affermare che non solo Stunt Car è partito in pole position, ma ha anche ben presto doppiato più volte tutti gli altri concorrenti tagliando solitario il traguardo. Peccato perché un po' più di competizione non ci sarebbe certo dispiaciuta.**

Prudenza, attento al pedone, scala la marcia, non accelerare in curva, la freccia, metti sempre la freccia, rallenta, guarda negli specchietti, ricordati di allacciare il casco (questa l'ho rubata a Carlo, ndMax), FRENA! Ragazzi vi assicuro che la scuola guida è un vero stress, ogni volta che salgo su quella maledetta macchina con l'istruttore vengo colto dal terribile sogno mostruosamente proibito di schiacciare sempre e comunque l'acceleratore a tavoletta incurante di tutto e di tutti e soprattutto dei laceranti strilli del caro Sig.Felice che ti perforano le orecchie. Ma alla fine la vince sempre lui e così mi devo ridurre a guidare come un paraplegico a venti all'ora sul margine della strada, lui asserisce che questo è il modo corretto di guidare e io devo pertanto procedere rallentando per un motivo o per un'altro ancora prima di aver iniziato ad accelerare; quando gli chiedo per quale motivo veniamo costantemente superati da migliaia di macchine sfreccianti che spuntano da tutte le parti mi risponde che non a lui non interessa e che stavamo andando fin troppo forte... una vera e propria agonia che non so proprio se sarei stato in grado di sopportare senza un provvidenziale aiuto: Stunt Car Racer.

Credo che siano ormai veramente pochi quelli che ancora ignorano in che cosa consista il gioco, ad ogni in modo non mi tiro indietro dal ribadirne ancora una volta le caratteristiche principali. Fondamentalmente si tratta di una corsa in macchina e come tale ci sono due componenti imprescindibili che vanno analizzate: le vetture e i percorsi su cui ha luogo la competizione. Per quanto riguarda il primo aspetto siete al volante di un modello super-elaborato che ricorda vagamente un dragster per l'aereodinamica, ma che è anche dotato di un incredibile sistema di sospensioni idrauliche per meglio assorbire tutte le tortuosità dei tracciati e non perdere aderenza nelle curve più vorticose. I circuiti in cui si corrono le gare infatti hanno delle caratteristiche che sono un pochettino fuori dalla norma; per essere più precisi posso aggiungere che assomigliano più a degli ottovolanti che ai tracciati normali come siamo abituati ad intenderli. Tutte le piste sono infatti sopraelevate (ci penserà una potente gru a lasciarvi cadere nella giusta collocazione)), prive completamente di ogni recinzione (inutile dire che il salto nel vuoto non è da considerarsi una buota condotta di gara), con tutte le curve paraboliche e con un andamento che ricorda tanto l'indice della borsa di Milano in un periodo particolarmente caldo con salite e discese continue e soprattutto con picchi paurosi seguiti magari da un bel "crack" che in pista assume l'aspetto di una voragine spaventosa da superare alla giusta velocità sperando in un atterraggio quanto più morbido possibile. Questo tanto per descrivervi l'ambientino in cui dovete correre, perché c'è poi ancora da dire su come avviene la gara vera e propria. Ci sono quattro divisioni ognuna composta da tre concorrenti e ognuna con due percorsi pazzeschi in cui cimentarsi, le gare avvengono one-on-one (uno contro l'altro) e per passare alla divisione susseguente bisogna sconfiggere gli altri due piloti. Uscite vincenti anche dal girone all'italiana dell'ultima divisone e passerete alla superlega dove incontrerete addirittura il misterioso Phantom Photon che si è preso una breve licenza dal circuito di Hard Drivin' perché dice che qui c'è veramente molto più da divertirsi, e non so proprio come dargli torto!




PC

**Quando un'idea è buona, è buona; quando un gioco è innovativo, è innovativo; quando una realizzazione è pressoché impeccabile, è pressoché impeccabile; Stunt Car Racer risponde perfettamente ad ognuno di questi requisiti a va pertanto indubbiamente a collocarsi fra i classici di tutti i tempi. La cosa ancora più stupefacente è che finalmente un gioco di un certo livello, che in questo caso mi sembra perfino superfluo aggiungere essere elevatissimo, lo conserva intatto in ogni versione sia a 16 che 8 bit, non dando assolutamente origine a pacchi megalitici sullo stile di Turbo Out-Run o Power Drift. Se si considera poi che l'artefice di tutte le realizzazioni è sempre lo stesso: lui l'unico, incomparabile, inimitabile, incompattabile Geoff Crammond bisogna proprio rendergli atto di avere realmente (scusatemi l'espressione) due palle quadrate. Nella versione PC si è poi addirittura superato riuscendo a conferire al gioco una velocità che ci sembra al momento senza alcun confronto tangibile nel campo del vettoriale a 3D (l'unico in grado di essergli comparato e, forse, fare ancora meglio è Indy 500). In questa pagina attestiamo la definitiva collocazione di un'altra pietra miliare della storia del software.**

**Globale 93%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



US GOLD'S

# STRIDER

**E cosi' tocca a noi poveri narratori cercare di ricostruire la faccenda dall'inizio: sapete, è una questione di principio, provate a mettervi nei panni di quel poveraccio...**

La storia ruota attorno a tre nomi: Strider, Eurasia e l'Armata Rossa. E' evidente che Strider siete voi, Eurasia è la vostra ragazza rapita e i rossi sono i rapitori. Come? Contrordine, dimenticate quello che ho detto prima: altro che parentesi eroico-romantica, Eurasia è il nome dei continenti europeo e asiatico messi insieme! Ricostruiamo: i rossi vogliono distruggere il continente e voi, Strider, dovete impedirlo. Certo che la storia non sta molto bene in piedi: sarebbe più logico che tentassero di devastare l'America. Scusate, un messaggio urgente... sì, sì, dite, certo, ah, ecco! Rimangio tutto quello che ho detto prima, sentite, gnam gnam. La verità è che Eurasia è il cattivo a capo dell'Armata Rossa e voi dovete ucciderlo. Uffah, che fatica, eh!

Strider è armato in puro stile giapponese: armatura di seta (una specie di kimono viola, ma potete sempre sperare che sotto nasconda qualche armatura), una spada che maneggia con incredibile disinvoltura e un'agilità senza pari. L'insieme di tutte queste caratteristiche gli permette, in primo luogo, di roteare la spada velocissimissimamente con un sorprendente effetto di arco laser. In secondo luogo non bisogna dimenticare che da piccolo è stato allevato dalle scimmie e, nonostante non abbia ancora imparato ad arrampicarsi agli alberi con i piedi, riesce a fare salti mortali di circa sei metri.

Queste sue due grandi abilità sono anzi devono essere la chiave di riuscita dell'intera missione che lo vede contrapposto a numerose bande di cattivi suddivise in cinque livelli. Gli schemi sono anche pieni di piattaforme che vanno sfruttate saggiamente per riuscire a contenere la superiorità numerica dei nemici.

I nemici più comuni sono dei semplici soldati verdi, ma non mancano cani da guardia, postazioni varie, mostri meccanici, cariche appese a palloncini, culturisti, dinosauri e via di questo passo.

Per fortuna il nostro eroe non è solo e può trovare per la strada degli aggeggi metallici volanti che distruggono tuto quello che toccano e... ma qui non vi anticipo più niente perché sto parlando veramente troppo.

PC

**La cosa sicuramente più affascinante di tutto il gioco è il fatto che Strider non è il solito eroe imbattibile armato come una fortezza che deve resistere finché morte non giunga. Niente affatto: bisogna sia pure sparare all'impazzata quando serve, ma soprattutto scegliere la piattaforma giusta su cui saltare, il momento giusto, ecc. Insomma, è uno shoot'em up con elementi di platform game che richiede da parte vostra un po' di strategia. L'animazione dello sprite principale non e' sempre fluida, però vedere un uomo che salta e si arrampica da tutte le parti affrontando pareti lisce e pavimenti con angolazioni assurde è già uno spettacolo. Il sonoro non offre la colonna sonora in-game, la grafica è un po' peggiorata rispetto all'Amiga ma rimane sempre un bel gioco.**

**Globale 92%**

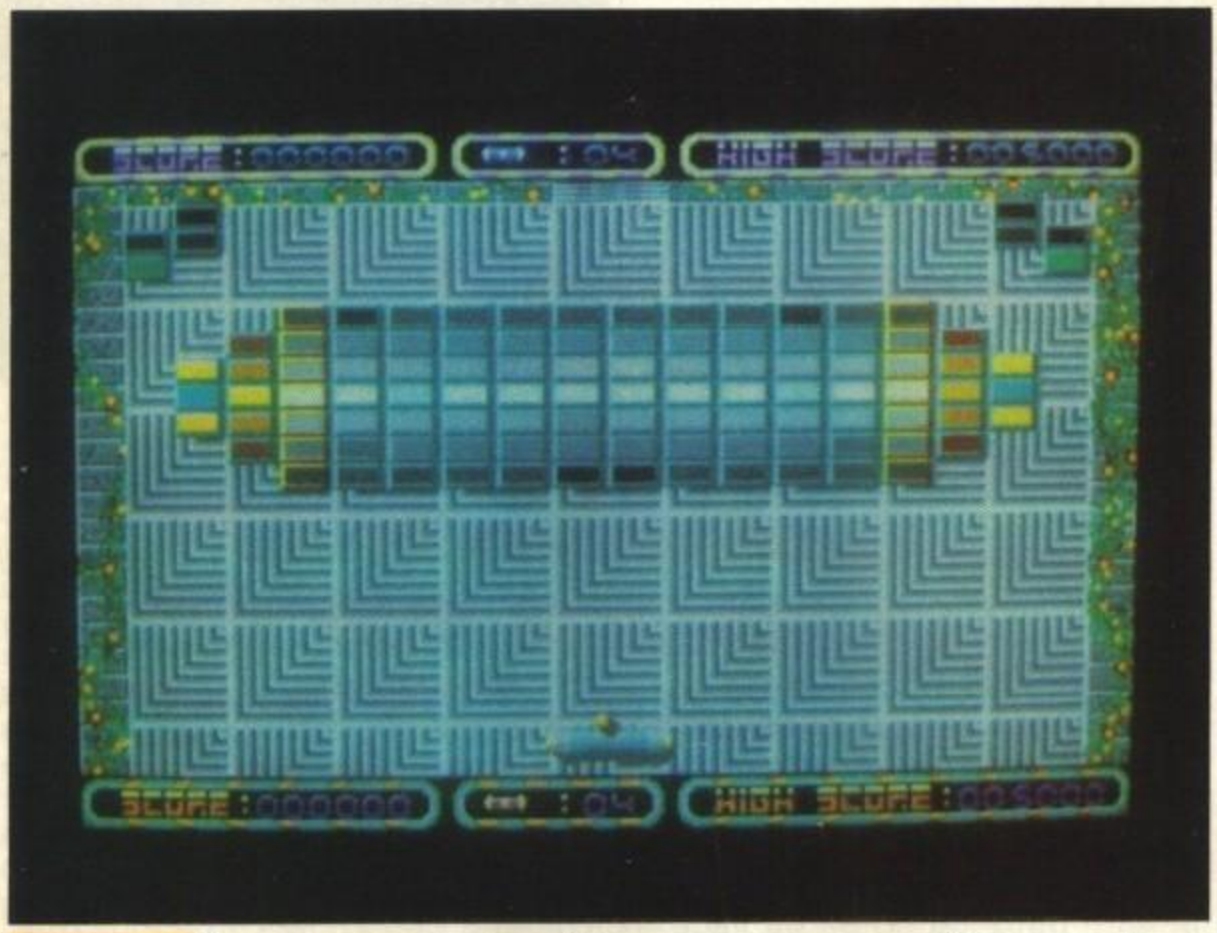
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



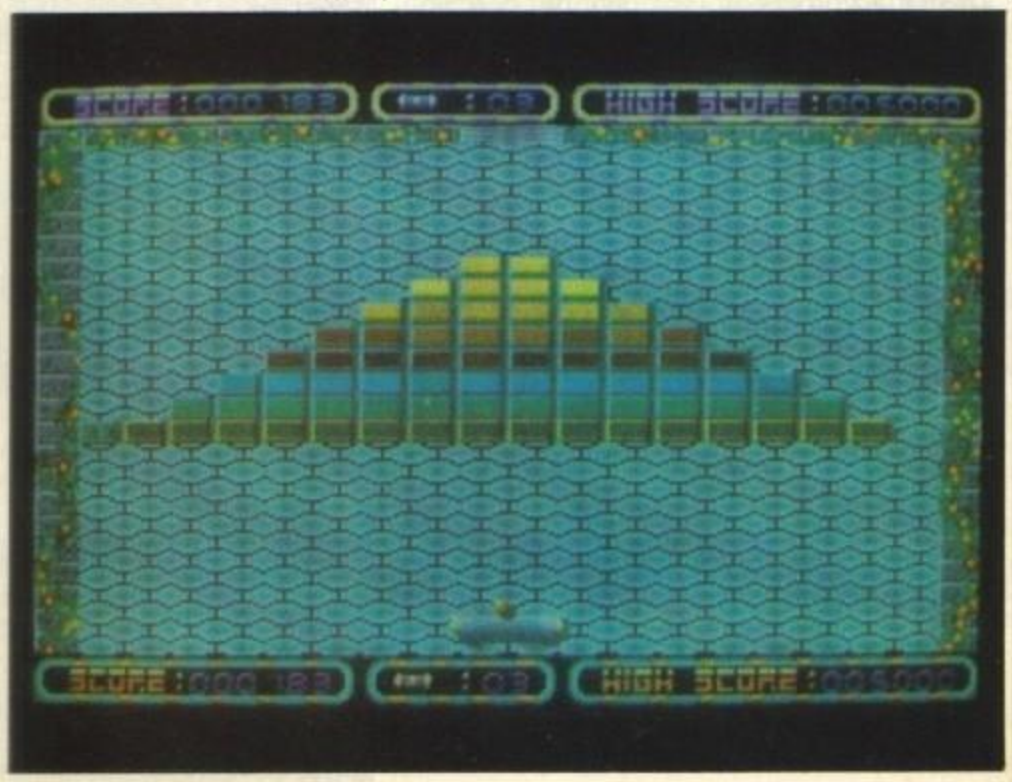
HITSOFT'S

# KRYPTON EGG



**Di nuovo sarete alle prese con mattoni e sfere fluttuanti, e la vostra racchetta-cursore detterà sapiente l'angolo di ribattuta, ai fini del supremo atto di frantumazione di uno dei pochi muri rimasti ancora inviolati nel mondo dei videogames. Traduzione: un altro clone di Arkanoid??!!?**

Krypton Egg è un nuovo (si fa per dire) prodotto che sfrutta il vetusto modello del muro da frantumare, che fu proposto a noi tutti per la prima volta nel mitico Break-Out. Trattasi di sbattere una pallina contro una serie di mattoncini e romperli tutti evitando che la pallina esca dal bordo inferiore dello schermo, bucandovi così il monitor. Hahaha, scherzavo. Però la pallina la dovete respingere davvero e con un cursore che nel corso degli anni è diventato anche astronave (in Arkanoid appunto). Alcuni mattoni appena frantumati generano delle capsule che precipitano finché non vengono raccolte da voi, altrimenti superano il limite inferiore dello schermo e svaniscono. Se incamerate dal racchettone innescano strani sortilegi, per cui la pallina assume dimensioni maggiori potendo così spaccare due mattoni contemporaneamente, oppure infilza direttamente il muro di mattoncini, oppure vi compare una nuova vita nel gruppo di quelle già disponibili, oppura la racchetta si allunga agevolandovi il compito. Per lo schermo spaziano strani esseri che possono essere neutralizzati a pallinate oppure col semplice contatto. Ogni 10 schermi il gioco si tinge di shoot'em-up con un terribile mostrone da abbattere. Rimane una cosa da sottolineare, e cioè che il gioco dispone di un construction set con cui potete progettare i vostri schermi preferiti costruendo delle composizioni di mattoncini, proprio come il Lego. Che bello!



## Amiga

**Alzi la mano chi sente il bisogno di un altro gioco con mattoncini, palline e racchette. Tu che hai alzato la mano, che computer hai? "Uno ZX80" Ti capisco figliolo, dimmi qual è il problema in famiglia? "Ma sa, con queste nuova scienza, l'elettronica, cerco di mantenermi aggiornato ma mio padre dice che affretto troppo i tempi" Vieni figliolo, ti mostro un gioco che si chiama Arkanoid. "Ooohh... ma allora non era solo una leggenda, esiste veramente e anche Revenge of Doh... è fantastico..." (qualsiasi riferimento a Fantozzi è puramente voluto)**

**Globale 35%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL

Via E.Dal Pozzo,7 - 00146 ROMA Tel./Fax (06) 5584334

# MYSTERE

## FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS

Edi Grafi.Co

# AFFRONTA IL MISTERO

■ Con Mystere entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ Mystere è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile per:
Amiga e
Commodore 64
Atari ST

GENIUS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE'S

# OVERLANDER

**Finalmente è arrivato, Overlander per Amiga, un gioco annunciato addirittura nel mitico numero 1 di TGM!, beh! il tempo che hanno impiegato per questa attesa conversione ci fa ben sperare sul risultato, vedremo...**

Succede spesso che un gioco arcade originale ed innovativo dia inizio ad un filone di giochi simili a questo, e ciò è quanto è successo con Road Blaster dell'Atari. Questo gioco proponeva una nuova variazione sul tema delle corse automobilistiche, ispirandosi ai recenti film di successo cyberpunk postatomici, tipo Mad Max, poneva la corsa automobilistica in uno scenario adatto, e voi alla guida di una supermacchina armata alla James Bond, a sparare a destra e a manca. Ebbe un certo successo e ciò naturalmente porto a varie imitazioni sul mercato degli home computer, prima tra tutti fu la Titus con il suo Fire 'n' Forget, niente di speciale, poi la conversione originale dall'arcade, ancora peggio, e tralasciando altri giochi che accennavano a questo genere, come la prima fase di Technocop, arriviamo a Overlander, che nella versione per essetì era stato giudicato come il migiore della serie.

La Storia; in un lontano e abbastanza improbabile futuro, l'umanità è costretta a vivere sottoterra a causa della totale estinzione della già precaria fascia di ozono che oggigiorno ricopre la terra. L'uso massiccio del Raid (lo spray che li ammazza stecchiti), aveva portato a ciò, in quanto la terra era stata invasa da una miriade di moscerini giganti, degli insetti simili ai loro piccoli omonimi, ma del peso di circa un'etto ognuno, non è che recassero molto fastidio alla normale popolazione, ma ai motociclisti sì, già da fastidio beccarsi un moscerino normale nell'occhio, figuratevi un moscerino da un'etto, pensate che un mio amico che guidava una lambretta, per evitarne uno si è piegato con la moto e ha beccato in pieno un'Ape Piaggio con scritto sulla targa "Autoscuola Zanini" e fu quasi peggio. Le comunicazioni tra città e città sotteranee avvenivano ancora per mezzo delle strade esterne, in superficie si era formato un mondo barbaro, composto da predoni e criminali che vivevano depredando i preziosi carichi trasportati alle metropoli, solo quindi dei bravi piloti, con delle macchine potenti e fantascientifiche potevano avventurarsi lungo quelle pericolose e polverose strade, e questi piloti venivano chiamati gli Overlander.

Tu sei uno di loro, e per sopravvivere devi portare a termine varie missioni, alla fine di ognuna delle quali verrai ricompensato adeguatamente, così potrai comprare armi extra da aggiungere alla tua macchina, o super freni o ancora un motore più potente, senza dimenticarti naturalmente della benzina, non vorrai mica rimanere a secco a metà percorso. Le strade di superficie, come ho già detto sono piene di pericoli di ogni genere, predoni armati di mitragliatori che cercano di rubare il prezioso carico che trasporti, ma li incontrerai anche a bordo di vecchie macchine truccate che cercheranno di buttarti fuori strada, Tir che sganciano pericolosissime bombe che ti costringeranno a slalom alla Tomba, e ancora motociclisti impazziti perchè hanno beccato un moscerino gigante in faccia, bisogna stare attenti ad evitarli perchè sbandano vistosamente e vi possono investire. Ah!, quante cavolate bisogna dire per fare una recensione...

## Amiga

**Overlander per Amiga è lo stesso identico gioco che avevamo visto sull'essetì tanto tempo fa, non si capisce come mai ci abbiano messo tutto questo tempo a farlo, certo bisogna dire che, per fortuna, non è una conversione diretta, infatti l'Amiga in questa versione ci mette l'overscan, più colori, una scrolling più fluido e un sonoro migliore, e scusate se è poco, ma non giustifica certo i 17 mesi di attesa, mah!, questo è un mistero da risolvere. Il giudizio globale comunque resta invariato rispetto alla versione per ST, infatti anche se la versione di Amiga è più bella, la giocabilità è identica, e in rapporto tutte e due le versioni utilizzano molto bene le risorse di ognuno dei due 16 bit, stessa conclusione quindi resta il miglior gioco per quanto riguarda il genere Road Blaster, a chi piace non dispiacerà certo Overlander.**

**Globale 89%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IMAGEWORKS'

# XENON II

## MEGABLAST

**Tattaratàtattara!, Tattaratàtaratara, It-It's a megablast, ecco i ritornare i bitmap bros., a bordo del loro megablaster approdano sulle polverose schede dei nostri PC.**

Non so se avete notato, ma nell'ultimo numero di TGM c'erano più recensioni per MsDos che per Amiga e ST messi assieme, questo computer ha avuto un boom pazzesco ultimamente per quanto riguarda il mercato dei videogiochi. Praticamente quasi tutti i giochi che escono su Amiga vengono prima o poi convertiti anche per i PC, senza contare tutti i bellissimi giochi che escono solo in versione PC e che noi possiamo solo sognare (o giocare nell'ufficio del papà). Ed ecco quindi convertito anche il capolavoro dei Bitmap bros. in versione MSDOS, Xenon II, acclamato come uno dei migliori shot 'em up a scorrimento verticale nella storia dei personal computer.

Adesso mi tocca inventare la ragione per cui voi dobbiate sparare a destra e a sinistra ed uccidere tutto ciò che accenna ad un piccolissimo movimento, certo che da Space Invaders in poi se ne sono inventate di storie per giustificare il blastaggio continuo che rende attraenti questo tipo di giochi. Per una volta tanto allora cerchiamo di non dare giustificazioni ad un genere di videogioco che in fondo non ne ha bisogno, a chi vuoi che gliene freghi se deve salvare il futuro dell'umanità o distruggere gli emissari della regina nera di phobos che vuole sposarti a tutti i costi, il divertimento sta sempre nello sparare, distruggere, sparare. E allora prendiamo questo gioco per quel che è, cioè un bellissimo shot' em up, cioè uno SPARA e FUGGI, e basta!, cioè, basta proprio no, perchè in Xenon 2 si possono fare anche delle altre cose come raccogliere delle strane bolle (cash) sprigionate dai nemici disintegrati in mille pixels, che possono poi venir utilizzate come denaro nei negozi di fine livello per comprare delle nuove armi, per un migliore blastaggio degli schifidi alieni.

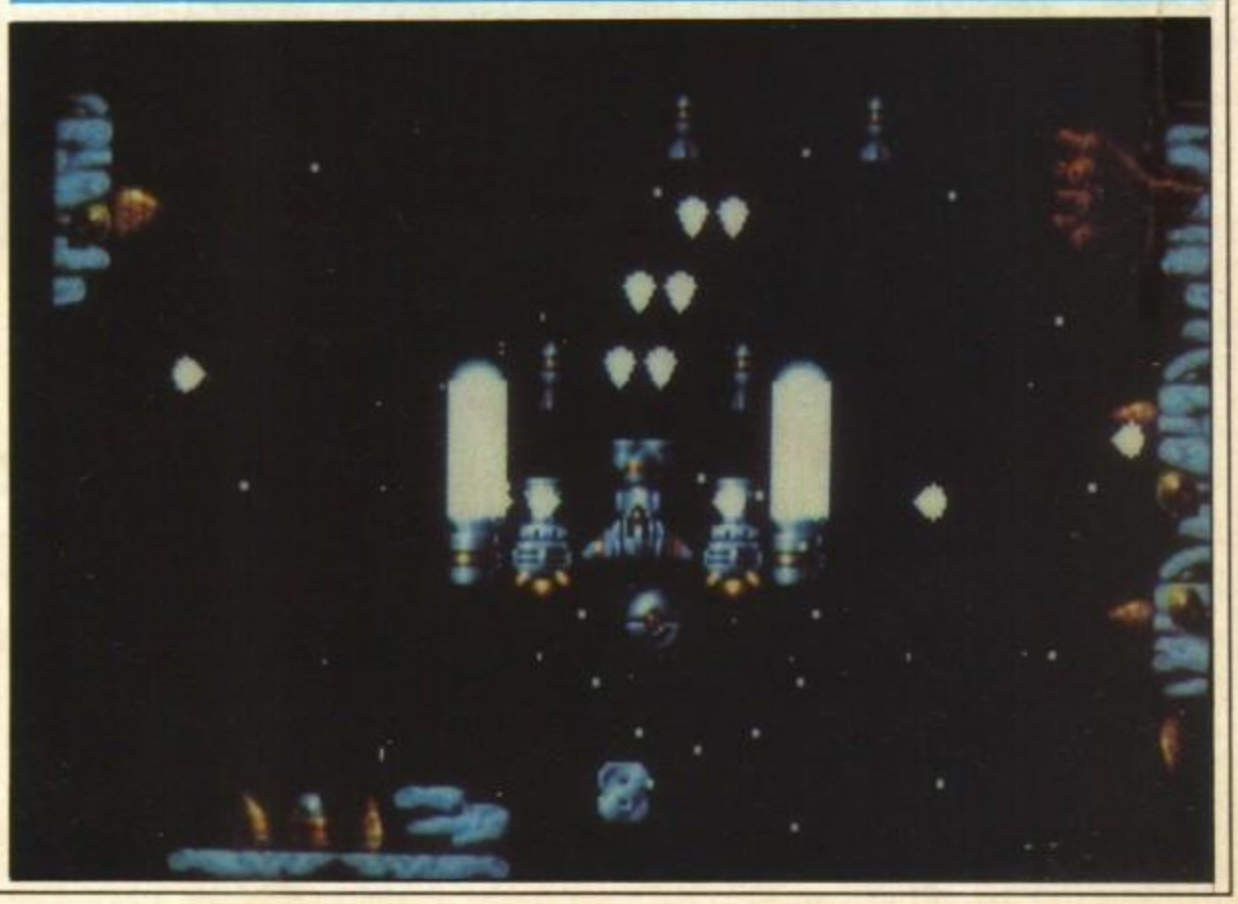
Aggiungiamo poi che, alla fine di ogni livello incontrerete un bell'alienone gigante tutto bello bavoso, che spara da tutte le parti cercando di disintegrarti, e voi schivando sputacchi alieni a destra ed a sinistra dovete farlo fuori, giusto per il gusto della distruzione in se stessa, in quanto bella e remunerativa, soddisfacente e basta perchè non so più cosa scrivere. Buonasera.

The Games machine STAR UPDATE

PC

**Allora, tutte le schede grafiche supportate, scrolling iper-mega-fluido, grafica praticamente identica all'Amiga nella versione VGA, sonoro... No quello no (d'altronde...), cosa volete di più, eh!, ditemelo, dai, niente!, Xenon II nella versione per MSDOS è perfetto, il miglior shoot 'em-up su questa macchina, garantito. Sì, lo so, manca lo scroll parallattico delle versioni Amiga e ST, non sono previste le schede add-on sonore, ma sono difetti trascurabili, le caratteristiche che hanno fatto di Xenon II un grandissimo successo sono tutte presenti in questa versione, assolutamente da non perdere.**

**Globale 94%**





http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

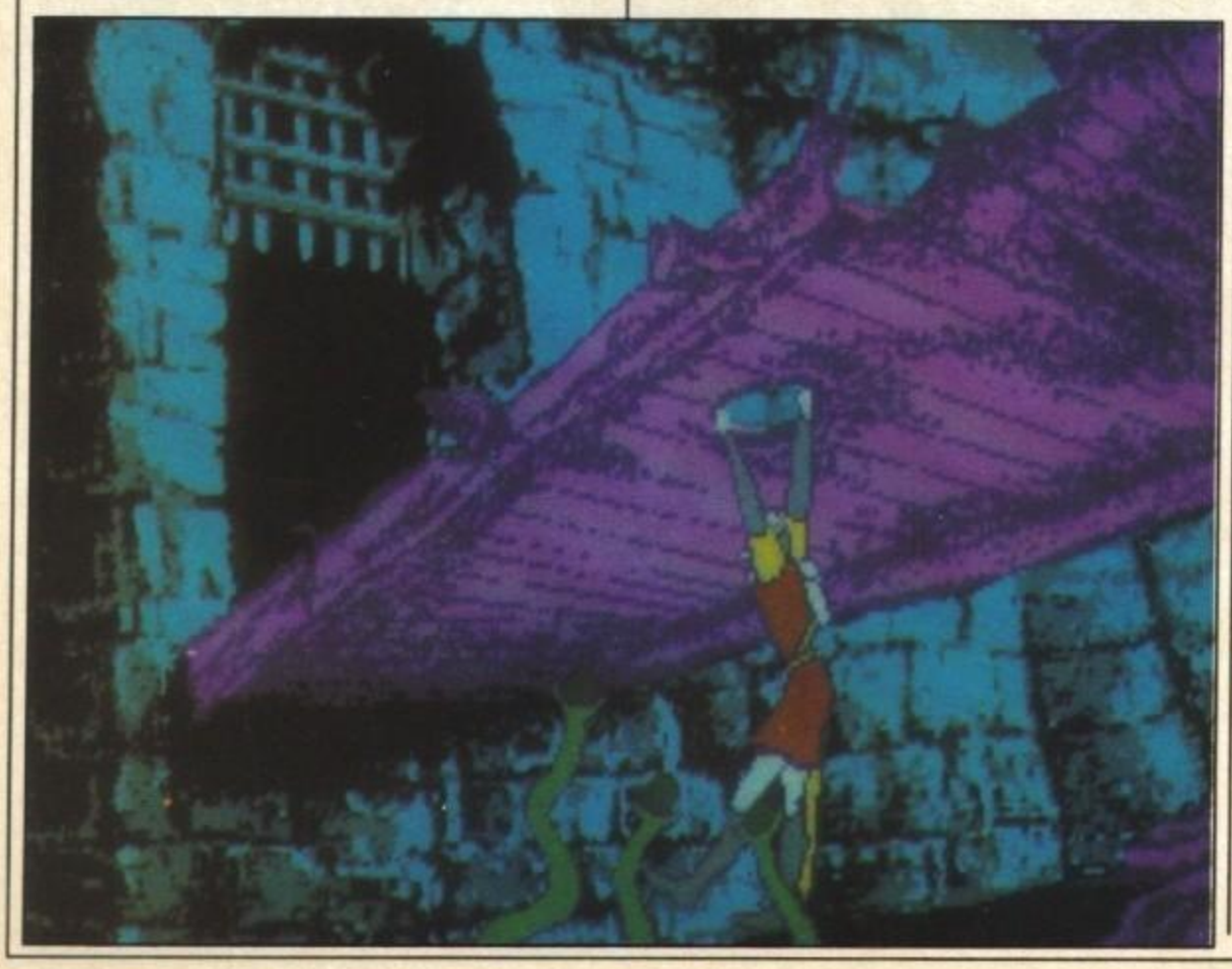
READYSOFT'S

# DRAGON'S LAIR

**Tuoni, fulmini, saette: il temporale infuria mentre occasionali lampi illuminano la sinistra mole del castello. Un gelido vento tormentino spazza la strada calpestata ritmicamente da due lunghi piedi corazzati, mentre sullo sfondo del cielo color antracite si staglia la figura eroica di Dirk il temerario. La furia degli elementi si insinua anche sotto la sua lucida armatura, ma lui non ha freddo: nel cuore gli arde la passione per la bionda principessa Dafne, rapita tempo fa dal perfido Mordroc e imprigionandola nel suo orrido castello. Troppo tempo è passato, è ora che qualcuno riceva un visitatore inatteso...**

Mordroc è uno stregone. A questa casta appartengono coloro in grado di creare dal nulla gli esseri più strani e repellenti; nessuna sorpresa per il nostro Dirk che lo sapeva da un pezzo, ma non per noi che ne dobbiamo prendere le parti.

In questa furibonda ricerca per Dafne Dirk deve attraversare praticamente tutto il castello, perché nella miglior tradizione dei giochi di ricerca la stanza giusta è sempre l'ultima che si visita. Adesso un po' di inventario: da parte sua Dirk ha un coraggio senza limiti e un buon metro di affilata lisca di Toledo, mentre non sa esattamente che cosa aspettarsi in ogni stanza. L'unica cosa sicura è che si troverà fra i piedi il cagnolino da guardia di Mordroc, nomato Singe, la cui lunghezza supera i circa dieci metri e la cui pelliccia è a scaglie verdastre per tacer dell'alito che senza dubbio costituisce il riscaldamento centrale del castello.



Dirk deve passare di stanza in stanza osservando gli ostacoli e cercando di scoprire le mosse giuste per ogni circostanza, tutte abbastanza intuitive. L'intero gioco è basato, tanto per dirlo crudamente, sulla teoria dei tentativi ed errori: potreste uscire subito da certe situazioni e trovarne impossibili altre, ma quello che conta è che dovete continuare a provare (e a farvi ammazzare) per scoprire esattamente ciò che serve. All'inizio avete solo tre vite, mentre ogni mossa sbagliata ve ne costa una: morire più volte è quindi assolutamente normale, e potete pure ringraziare la componente felina di Dirk che gli regala tre vite anziché le proverbiali sette. Nel caso che perdiate tutte le vite non resta che ripartire da capo, o vi aspettavate qualcosa di diverso?



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ciò che vedrete sul video potrà agire sia a vostro favore, sia a vostro sfavore: in genere gli oggetti lampeggianti indicano una direzione da prendere, mentre se sono in possesso di qualche nemico é meglio svicolare. La visuale contribuirà a confondervi le idee, perché, anche avendo chiara in mente una mossa, non saprete se dovete agire orientandovi rispetto a voi o a Dirk, che non sempre vi rivolge la schiena. Per regolarvi sulle mosse a volte conta anche il tempo: potreste cioè effettuare la mossa giusta al momento sbagliato e quindi trapassare ingloriosamente: non c'è margine per i vostri errori! Ma non importa: questa è una sfida dura, e quindi la ricompensa sarà più che adeguata: nientemeno che la vostra sospirata biondona dal lungo crine.

## PC

**Ecco un gioco per PC che richiede una configurazione "pesante": grafica EGA (o VGA in modo EGA) e TREDICI dischetti da 5,25", unitamente alla calda raccomandazione di usare un PC almeno 80286 con tanto di disco rigido. Ovviamente, chi non avesse tutta questa manna dovrà patire continui scambi di dischetti e animazioni lente. Come forse saprete, tutti gli sprite sono in stile cartone animato mentre i fondali sono più curati. L'aspetto grafico stupisce non tanto per i disegni, che non sono niente di speciale, ma piuttosto per la bontà di molte animazioni, specialmente se teniamo conto che certe figure sono grandi (come Dirk) e che animazioni simili sono una novità per il PC, su questo piano lungamente bistrattato. Proprio per questa azione così convincente la conversione si rivela ottima, e i suoi limiti sono unicamente gli stessi di tutte le altre, incluso l'originale da bar. In cima alla lista nera c'è il prezzo, che accompagna a braccetto una durata non certo lunga se ci giocate con decisione e costanza. C'è ancora da dire che resta confermata la visione del PC come la cenerentola dei 16 bit: nonostante il gran numero di dischetti, diverse stanze sono semplici copie capovolte di altre, da cui basta invertire le direzioni dei movimenti per uscire.**

**GLOBALE 89%**

Sì...
VICINA !!!
... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500
In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta
Lit. 849.000
IVA compresa



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Made in Japan

**A sentire il nostro affezionatissimo collaboratore Shintaro Kanoaya il mercato giapponese sta attraversando un breve momento di stasi con poche, pochissime direi, novità da trattare. Ci ha così chiesto se gli era consentita una breve panoramica retrospettiva riguardante la stravolgente decade che abbiamo da poco abbandonato e che ha letteralmente rivoluzionato il mondo dei passatempi casalinghi. Avremmo noi forse potuto negargli la pubblicazione dell'articolo preparato con tale fervente passione? Certo che no! Eccovelo...**

Ragazzi che decennio! E' comparso il Nintendo, quindi è arrivata la Sega, lo stesso dicasi per la Nec con il suo PC Engine, per non parlare di tutti i vari modelli dell'MSX. Peccato però che, dati alla mano, tutti questi piccoli gioielli non abbiano riscosso il medesimo successo anche da voi occidentali; d'altra parte competere con Commodore e Spectrum non è stato affatto semplice per quanto con grande spirito nazionalista posso affermare che l'MSX non era assolutamente da meno (ah, ah, terminate pure tranquilli di sbellicarvi dalle risate che poi vado avanti).

Incominciamo con il miracolo chiamato Nintendo, il progetto ebbe inizio alcuni anni da un'idea di alcuni giapponesi, con tutte le probabilità degli uomini, non per essere maschilista, ma non se ne vedono tante di donne nel mondo degli affari giapponese (non escludo a priori che questa volesse essere nelle intenzioni del nostro caro Kanoaya addirittura un battutone goliardico, a me sembra pietoso, ma per dovere di cronaca non ho potuto esimermi dal tradurvela, ndt). Tralasciando comunque queste inutili discriminazioni di carattere sessuale (a proposito un bell'inciso: meglio una bella geisha o il Nintendo?) è comunque una realtà che la casa costruttrice del Famicom è divenuta un marchio noto in tutto il mondo e questo grazie ai milioni di milioni (come le stelle di Negroni) di esemplari venduti in tutto il mondo. In Giappone è comunque constatato che ci sono più Nintendo che videoregistratori, quindi si è andati alla conquista del mercato americano e anche qui pare che abbia fatto sfracelli, per poi arrivare fin dalle nostre parti con risultati nel complesso soddisfacenti.

A tale proposito devo in ogni caso ribadire lo strapotere (tutt'altro che immotivato) dei vostri Spectrum e 64 veri dominatori del mercato durante tutta la decade, ho giocato di recente a Paradroid ed è veramente stupefacente (però, non si può certo dire che questi giapponesi non siano all'avanguardia...). Ad ogni modo il Nintendo era lì anche lui presente sulla piazza conquistandosi così la sua fetta di mercato, che però sarebbe dovuta (diciamo potuta, che è meglio) essere ben più grande. Abbiamo tutti quanti trascorso settimane intere di mistica contemplazione riflessiva per cercare di giungere a comprendere il motivo di questo mezzo fiasco, e alla fine siamo convenuti sull'opinione che la vittoria dei veri computer era da imputare proprio al fatto che quelli erano anche dei calcolatori veri e propri e quindi partivano già vincenti proprio perché potenzialmente utilizzabili per attività alternative di programmazione, mentre il Nintendo è solo una macchina per giocare (l'argomentazione è sicuramente valida anche se poi la realtà quotidiana dimostra come la maggior parte dei possessori di un



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



computer l'unico comando che conosce, e nel caso dei 16-bit nemmeno più quello, è il "load").
Ma veniamo quindi al Sega Master System; in Giappone non ebbe l'accoglienza sperata nonostante potesse fare affidamento sul richiamo derivante dal nome della casa madre produttrice, ma non ci fu proprio storia risultando di gran lunga inferiore al concorrente e venendo quindi completamente surclassato dal Nintendo. Là da voi (si riferisce alle nostre parti, ndt) invece le cose sono andate differentemente con una percentuale di vendite molto simile all'antagonista, perché? Anche qui ascetica contemplazione con conseguente constatazione che il fattore dominante dovevano essere i titoli proposti, e mi riferisco a giochi come Out-Run, giusto per fare un esempio. Mi sembra abbastanza evidente che il fascino di simili giochi non avrebbe potuto influire che positivamente sulle vendite della consolle, cosa che si è puntualmente verificata.
Ma chiudiamo anche questo capitolo per aprirne un altro, quello cioè relativo al PC Engine. Ricordo ancora quando incredulo ebbi modo di vedere alcune schermate tratte da Drunken Master, ho pensato che fossero le migliori che avessi mai visto con quegli sprites giganti e dettagliatissimi, e allo stesso tempo la macchina era di dimensioni incredibilmente ridotte se rapportata alla grafica e all'ottimo sonoro che era in grado di produrre. A due anni dal suo lancio sul mercato, pur non essendo riuscito assolutamente a sconfiggere (e ci mancherebbe altro) l'Amiga, rimane ancora incredibilmente competitivo specialmente nel prezzo. Al riguardo bisogna proprio ringraziare il puntuale servizio che TGM gli ha dedicato (grazie, grazie lo sappiamo di essere i migliori, la modestia prima di tutto, ndt) e che ha contribuito a far conoscere l'eccezionale prodotto anche dalle vostre parti; con positive conseguenze visto che l'innovativa consolle non ha affatto tardato ad accaparrarsi la giusta fetta di mercato che gli competeva. In seguito l'uscita dei vari CD-Rom per il PC Engine non fece che incrementare ulteriormente le azioni della macchina, e lo stesso per quanto riguarda le altre periferiche aggiuntive di cui ci siamo già fra l'altro occupati nel mese di Dicembre. Lasciatemi comunque esprimere

un mio personale apprezzamento per questo prodotto che, a mio avviso, è perfino migliore del Sega Megadrive (bestemmia incredibile, ndt), ad ogni modo il mio giudizio è influenzato dal fatto che posseggo solo il PC Engine, il Megadrive non me l'hanno voluto regalare a titolo promozionale, che disdetta! (Fate finta di ridere per carità che altrimenti si offende e non finisce l'articolo).
Permettetemi ora un brevissimo cenno al Game Boy che a mio avviso lo merita. Certo non sarà di sicuro la fine del mondo per quanto riguarda l'impatto visivo, su questo non si discute, sentite però al proposito un celebre motto giapponese (ma, dice il saggio, non erano i cinesi ad essere famosi per i loro proverbi?):"la grafica da sola non fa un bel gioco" (però lo fa vendere, aggiungiamo Simone ed io), basti citare Sword of Sodan per capire che lo spessore del gioco va misurato, anche, con ben altri parametri. In questa ottica il Game Boy va visto e apprezzato pur nella sua semplicità per quello che è, e cioè un passatempo portatile senza troppe pretese che consentirà però parecchie ore di divertimento (magari fra i banchi di scuola dove installarsi con un monitor vero e proprio potrebbe risultare piuttosto difficoltoso).
Ma adesso concediamoci anche uno sguardo al futuro, aspettate che spolvero la mia sfera di cristallo ah, ah; vedo, vedo il Nintendo Super Famicon, e posso assicurarvi che se la mia sfera non mente ho proprio l'impressione che spazzerà via ogni altro concorrente. Il processore a sedici bit consentirà una resa grafica che definirei ancora migliore di quella dell'Amiga e ST (se non vedo non credo, ndSan Tommaso) o almeno molto più veloce e il tutto supportato da un sonoro in stereo assolutamente strepitoso. Insomma un prodotto che dovrebbe segnare una nuova svolta nel campo dei videogiochi casalinghi, ma che avrà comunque bisogno di alcuni anni prima di poter venire sfruttato pienamente. E poi va sottolineato il marchio Nintendo sinonimo di garanzia...(e qui c'è tutta una storia sull'incredibile efficienza dei centri di assistenza giapponesi che vi risparmio anche perché i nostri non hanno proprio niente da invidiargli... scusate se mi interrompo un attimo ma mi sembra che mi sia stia allungando il naso tipo Pinocchio).
E passiamo così al software annunciato per questo "mostro" in fase di lancio, primo fra tutti (esclusiva per il Nintendo) Super Mario Bros IV seguito a breve distanza dalla simulazione Dragonflight. Per altri titoli bisogna purtroppo attendere l'effettiva messa in vendita del prodotto che dovrebbe verificarsi entro l'anno per lo meno qui in Giappone, là da voi non saprei proprio dirvelo, potrei ritirare fuori la sfera di cristal... no? Va bene ho capito lasciamo pure perdere. Ma proviamo ugualmente a spingerci oltre, e più precisamente oltre la soglia dei sedicibit, che cosa vedo? Assolutamente niente, senza sfera poi, in ogni caso la Nec ci ha da poco dimostrato con la nuova versione del PC Engine che non è assolutamente indispensabile aggiungere ulteriori bit al processore per migliorare un prodotto e così potete pure stare tranquilli che ce ne vorrà veramente di tempo prima di poter considerare i 16-bit come ormai sorpassati. Ma torniamo al software soffermando l'analisi sui generi che la faranno da padroni nei prossimi anni. Per prima cosa devo rilevare



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



una vera esplosione del fenomeno RPG che si stà diffondendo velocissimimamente anche sui computer, devo dire che non sono proprio il mio genere, ma devo convenire che quando hanno un approccio non estremamente complicato possono essere molto piacevoli da giocare (Uno per tutti: Dungeon Master). In ogni caso anche se mi auguro l'incremento di giochi realmente originali e intelligenti (vedi Sentinel o Popolous) non credo che la produzione software subirà dei drastici cambiamenti e continueremo ad essere assaliti da centinaia di sparaefuggi, simulazioni sportive e non di ogni genere, tie-in più o meno azzeccati e conversioni più o meno criticate. Una svolta si potrebbe avere solo con un sbaolorditivo sviluppo delle consolle più potenti, ma la cosa è al momento non prevedibile e comunque di sicuro non attuabile a breve termine, prevedo quindi l'Amiga e l'St ancora al centro del mercato per parecchio tempo.

Bene, ho quasi terminato e consentitemi pertanto ancora un paio di righe conclusive. Gli anni ottanta sono stati un decennio grandissimo sotto molti punti di vista e anche per quanto riguarda i progressi effettutai nel campo dei videogiochi, mi auguro proprio che l'evoluzione costante prosegua anche negli anni novanta con nuove idee, nuove macchine e nuove realizzazione. Io dal canto mio sono sempre qui appostato in attesa di una qualsiasi novità sempre pronto a comunicarla al più presto possibile a voi lettori di TGM, continuate a leggerci confidando che questo possa contribuire positivamente un sospirato aumento di stipendio (bravo Kanoaya!, ndt), il sempre vostro Shintaro. Sayonara.

## THE BRITISH CHALLENGE

Nel corso degli ultimi anni come inglese (inglese è lui, io sono italianissimo al cento per cento, ndt) c'è stato ben poco da essere fieri per quanto riguarda la produzione hardware (figuriamoci poi noi italiani). Tutte le grosse console sono eslusivamente targate Giappone, mentre l'unico nostro rappresentante sarebbe dovuto essere il Konix. Uso il condizionale perché, pur già da tempo annunciato, non ha ancora raggiunto i negozi specializzati rimanendo a tutt'oggi rinchiuso negli stabilimenti della Multi System in Galles. Ma vediamo comunque le specifiche della macchina: dispone di 256K di RAM, disk drive da 3.5 pollici, alta risoluzione (fino a 512X200), velocità di 12Mhz, 4096 colori, sonoro in stereo e una serie di futuristici sistemi di controllo come una cloche o addirittura un seggiolina idraulica.

Come già detto l'uscita era prevista per la scorsa estate, visto che non è ancora in circolazione non possiamo fare altro che continuare ad attenderla assicurandovi un articolo in esclusiva non appena ne sapremo ancora qualche cosa di più. Attendiamo fiduciosi.

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

| | |
|---|---|
| C 64 + Registratore | L. 320.000 |
| AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA | L. 750.000 |
| AMIGA 500 1 mega | L. 900.000 |
| AMIGA 2000 | L. 1.750.000 |

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## Immagina...

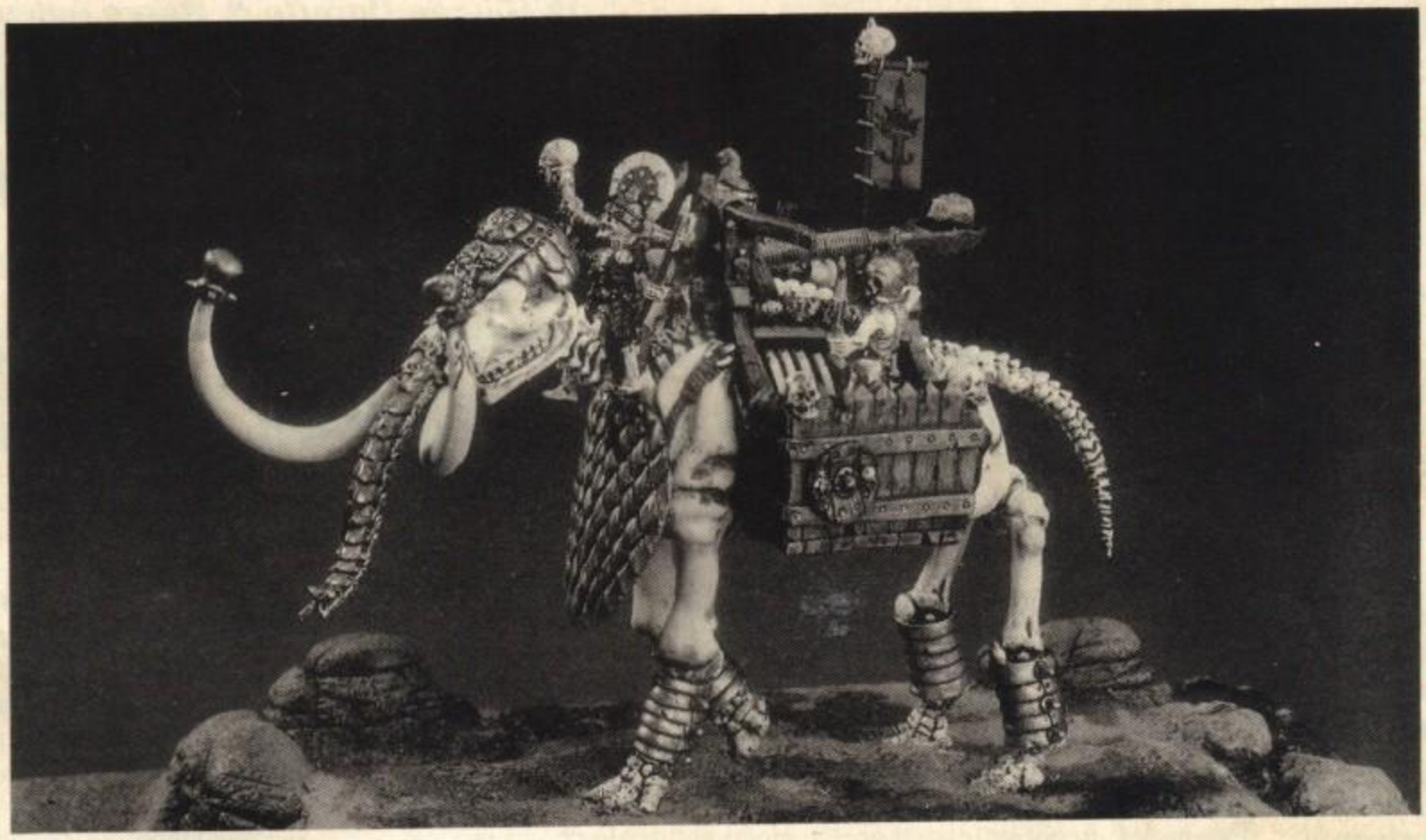
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

## Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

## Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
**Stratagemma**
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
**AVALON**
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
**Idea Giochi**
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

## Questo buono vale £ 2000!!

**Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000**

**GM**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MIRRORSOFT
# UNO SPECCHIO NEL FUTURO

*di Giorgio Baratto & Marco Auletta*

**Quest'anno la Mirrorsoft si prepara ad affrontare l'ormai agguerritissimo mercato ludico del software in maniera quanto mai degna del suo nome.**

**"Per molte di queste case non è necessaria alcuna presentazione, in quanto i loro programmi sono successi già affermati..."**

Per chi non lo sapesse è doveroso ricordare che quando si parla di Mirrorsoft ci si rifà a etichette leader del settore, quali: Cinemaware, ImageWorks, Spectrum Holobyte, PSS, FTL e ultima nata della Logotron la Millennium. Per molte di queste case non è necessaria alcuna presentazione, in quanto i loro programmi sono successi già affermati, ma per ciò che riguarda la Millennium mi pare giusto spendere qualche parola in più.

Dunque essendo una nuova etichetta la Millennium si è preparata ad entrare nel mondo dei videogiochi da "casa" in maniera eccellente, preparando diversi programmi di ottima fattura, il primo dei quali, primo nel programma delle uscite sul mercato, è "Kid Gloves", un simpatico platform game sullo stile di Super Wonderboy, seguiranno poi "Cloud Kingdoms", e due giochi con risoluzione grafica vettoriale a solidi pieni, che saranno rispettivamente: "RESOLUTION 101" e "THUNDERSTRIKE".

Resolution 101, è come detto un gioco vettoriale che vi metterà alla guida di un autoveicolo del futuro armato di tutto punto con lo scopo di distruggere i vostri nemici che infestano la città; mentre in Thunderstrike sarete pilota di una navetta nel corso delle Olimpiadi Militari che uno dei tanti Network televisivi ha organizzato per aumentare l'audience. Tutti ottimi prodotti, che saranno disponibili entro Luglio per Amiga, St e PC.

*Nella foto di questa pagina una scena di RESOLUTION 101 della Millennium...*

Tornando alla Mirrorsoft, la Softwarehouse Londinese ha diversi progetti per il futuro, tra i quali anche la conversione di alcuni dei suoi giochi anche per il Sega Master System. Si tratterà di Speedball, Xenon II e Ritorno al Futuro Parte II. L'idea di lanciarsi anche in questo mercato è stata dettata da la grande evoluzione che il sistema della Sega ha avuto negli ultimi tempi in Europa. Con più di un milione di esemplari venduti, la Mirrorsoft ritiene ormai i tempi maturi per un insediamento di rilievo anche per quello che riguarda il mondo delle console e, con i titoli che convertirà, c'è d'aspettarsi che non fallisca nemmeno

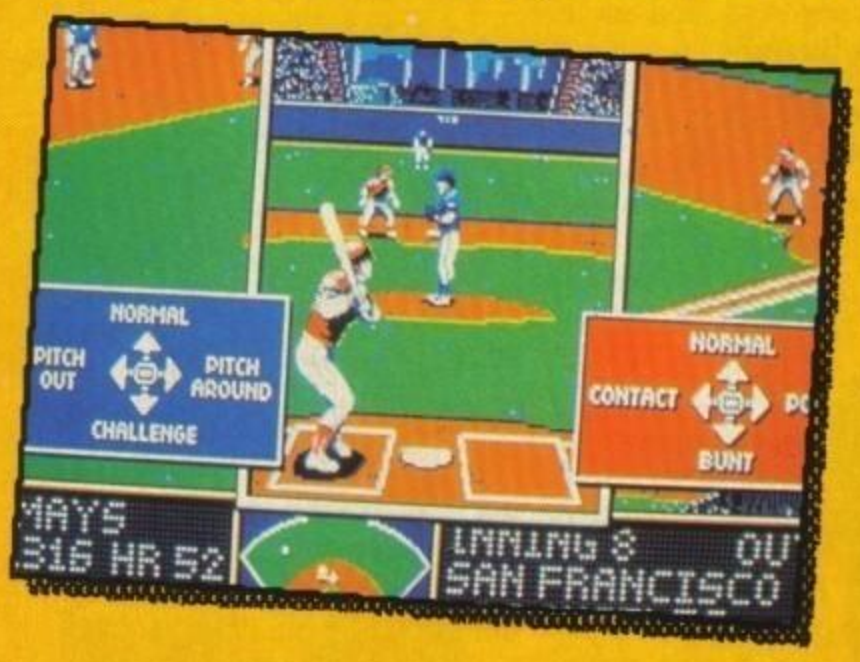


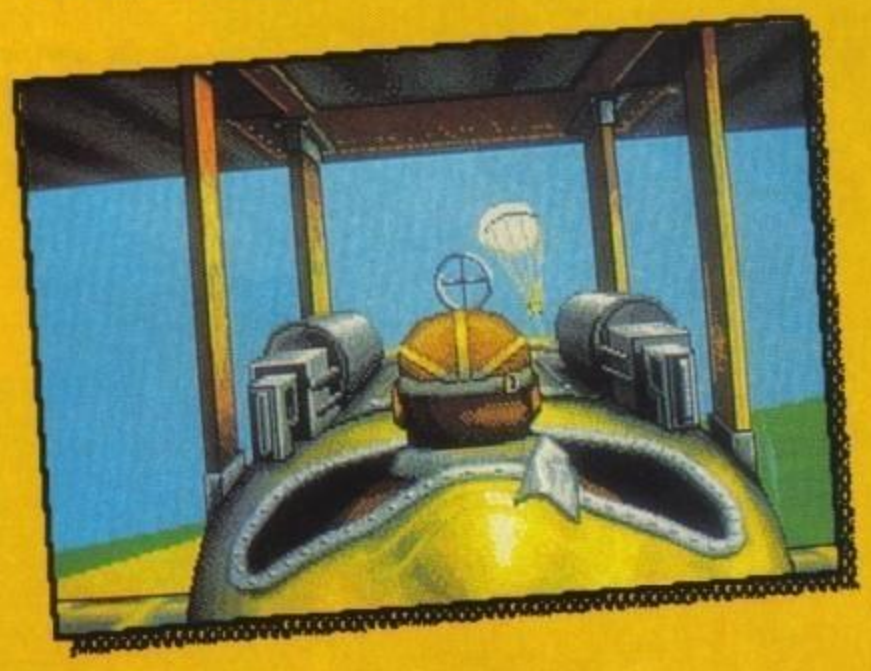
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



*La Cinemaware si dimostra sempre sulla cresta dell'onda... (le due foto qui sotto)*



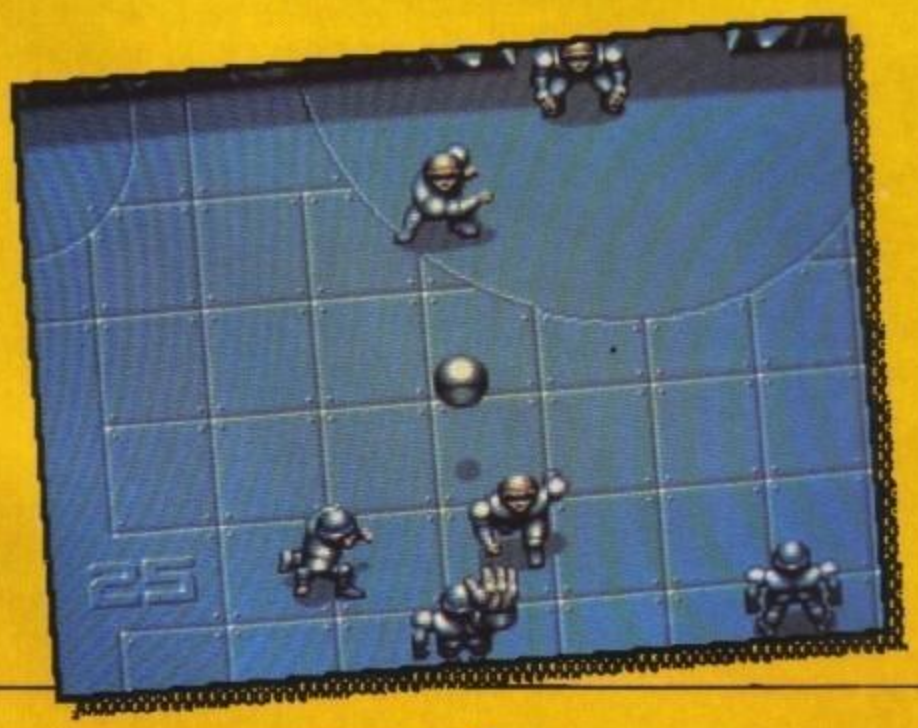



questa volta.
Inoltre grazie ai contatti che mantiene con le case produttrici del CD Rom, e grazie soprattutto alle realizzazioni che la Cinemaware sta attuando per questa nuova macchina ludica (tra le quali It Came From The Desert, e Defender of the Crown), c'è da scommettere che anche se lo sviluppo del CD Rom non sarà enorme, mutilato proprio dai costi elevati, la Mirrorsoft sarà sicuramente pronta per dire la sua.
Altra ferma intenzione è quella, ormai radicata presso tutte le software house di rilievo, dell'acquisizione di licenze cinematografiche e letterarie dalle quali trarre spunto. Come abbiamo già visto in precedenza parlando del Sega, la Mirrorsoft si è assicurata l'esclusiva di Ritorno al Futuro II, ma tra i progetti più prossimi c'è anche la realizzazione di "Riders of Rohan" che, dato il nome, è stato possibile realizzare grazie alla licenza della famosissima Trilogia di J.R.R. Tolkien riguardante la Terra di Mezzo, e che oltre ad avere una struttura di base che si collega al Wargame Fantasy, metterà a disposizione del giocatore numerosi sub-game con sezioni Arcade.
Ma ora passiamo ad analizzare ciò che le varie etichette hanno in programma per questo inizio di decennio.

## IMAGE WORKS

Allora, grandi cose per la ImageWorks sono in programma e, in via di realizzazione.
Prima di tutto la realizzazione di Speedball II da parte dei Bitmap Bros, e l'uscita di un nuovo loro gioco dal nome Cadaver, quest'ultimo, per chi ha buona memoria ricorda vagamente Fairlight un gioco uscito qualche anno fa, precisamente quattro, per C64 e Spectrum.
Eric Matthews, appunto dei Bitmap, ci ha assicurato che la nuova versione del gioco "tuttaviolenza" che era appunto Speedball, terrà conto di molti più valori rispetto al precedente, come le varie caratteristiche dei giocatori e non solo quelle del capitano, inoltre, il campo di gioco subirà anch'esso qualche variazione.
Altri nomi che tra breve faranno compagnia ai programmi della vostra "Ludoteca", saranno Gravity, programmato da Ross Goodley, Theme Park Mistery, un prodotto stranissimo che vede il giocatore all'interno di un Luna Park intento a risolvere misteri (come facilmente si può intuire dal titolo), Duster, il nuovo prodotto della Realtime Software già acclamata produttrice di Carrier Command. Duster includerà alcune superlative routines di generazione di solidi in 3D e tratterà di mutanti assassini, colonie spaziali nel futuro e amenità simili.
Novità sorprendente è il fatto che la Vektor Graphics stia producendo un nuovo titolo sempre per la Imageworks dal titolo Killing Cloud. In questa ultima produzione ad opera degli autori di Star Wars, Empire Strikes Back e Bomber, vediamo un membro della polizia di San Francisco indagare sulla nube tossica che sta per coprire la città, su chi l'ha prodotta e mandata proprio là e sul modo di salvare gli abitanti. Quelli della Vektor ci hanno assicurato che il gioco non sarà

**"Altra ferma intenzione è quella, ormai radicata presso tutte le software house di rilievo, dell'acquisizione di licenze cinematografiche e letterarie dalle quali trarre spunto."**



*Nella foto qui a sinistra il ritorno dello sport ultraviolento con SPEEDBALL II dei Bitmap Brothers*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*Nella foto piccola FLIGHT OF THE INTRUDER, e in quella grande sotto il gradito data-disk di IT CAME FORM THE DESERT...*

costruito semplicemente attorno alle routines 3D per cui loro sono famosi ma ne farà un uso estensivo e ragionato senza però dipenderne. Principali avversari saranno innanzitutto il tempo, la mancanza di legge e la criminalità organizzata. prevista pubblicazione per Amiga, St e IBM.

## SPECTRUM HOLOBYTE

Che cosa dire di questa famosissima casa di software? Le sue credenziali sono famosissime: Falcon tanto per dirne una. I progetti in via di sviluppo per ora sono solamente le conversioni di TANK e VETTE per Amiga che dovrebbero apparire (stando alle voci) verso Settembre. Ma non disperate: c'è un'altra cosa in cantiere, ben più gustosa: Flight of The Intruder (il titolo mi fa venire un'altro intruder, di un noto film comico, ma lasciamo perdere), simulatore di volo che riprende in molte parti Falcon. Sarà possibile però scegliere tra due aerei (l'F4 Phantom o l'A6 Intruder), cambiarlo tra missione e missione (a differenza di Bomber), interagire con gli altri (potete ad esempio imbattervi in due caccia impegnati in un testa a testa e aiutare "il buono" così come qualcuno potrà aiutarvi se sarete in difficoltà) e così via. Da notare che, finalmente, la sopravvivenza personale non è tutto: una missione riuscita bene significa far ritornare tutta la squadriglia alla base, non solo un folle armato di joystick che ha tirato giù l'intera flotta aerea nemica... Previsto per questa primavera per Amiga St e PC.

## FTL

Arf, arf! Questa oramai è la mia casa di software preferita e penso che se non esistesse la Cinemaware Giorgio direbbe altrettanto. Questi veri e propri geni non hanno in cantiere una valanga di titoli, ma si sa, nelle botti piccole... Allora, dicevo, pochi ma buoni: innanzitutto le conversioni di Chaos Strikes Back per Amiga e Dungeon Master per il PC (che, nelle prime TOT scatole verrà insieme a uno speciale chip sonoro ideato appositamente per DM allo scopo di suppostare, hem, scusate, mi è sfuggito, supportare il "misero beep" del PC. Progetti tanto futuri quanto vaghi riguardano un'altro gioco sullo stile di Dungeon Master, ma per il momento non se ne sa quasi nulla quindi vi rimando a future info.

## CINEMAWARE

La Cinameware all'assalto di questo 1990!
Non contenti del meraviglioso prodotto che è stato presentato il mese scorso su TGM, e che porta il nome di TV Sport: Basketball, per la stessa serie, la casa Americana ha già in cantiere due nuove realizzazioni: TV Sport: Baseball, sarà in commercio prima per PC e poi per gli altri formati a partire dalla tarda metà di quest'anno, e TV Sport: Boxing, che non ha ancora nessun termine definitivo, ma che promette di essere un vero capolavoro del genere.
Come in tutti e due i giochi fino ad ora pubblicati anche in TVS: Baseball si avrà a che fare con moltissime opzioni e la possibilità di disputare una intera Regular Season, disputando più di 160 partite e gestendo i 30 uomini di una o più delle 26 squadre del campionato Americano. Chi ama il Baseball non ha che da pazientare un po' per vedere il gioco dei suoi sogni girare sul suo computer.
Per quel che riguarda altre realizzazioni, vi annunciamo l'imminente uscita del primo (ce ne saranno altri?) Data disk di IT Came From the Desert: Antheads.
Continuano le avventure stile anni 50 della Cinemaware, per farvi un idea di cosa sarà accaduto a Lizard Breath date un'occhiata alla foto!
Finalmente qualcosa di realmente nuovo e innovativo, Wings, il simulatore di volo della casa Americana ci riporterà nei cieli di Francia durante l'epoca d'oro dell'aviazione, quando i piloti era veri e propri cavalieri dell'aria.
Il gioco infatti si riferisce ai duelli aerei della prima Guerra Mondiale, tenendo conto di tutti gli aspetti possibili: dal mitragliamento di trincee, all'attacco di palloni frenati, ai duelli veri e propri contro quelli della Jasta (leggi Squadriglia) del Barone Rosso. E le più di 240 missioni promesse e la facilità di gioco, lo renderanno una pietra miliare del genere.
Quelli della Mirrorsoft hanno anche accennato ad un RPG firmato Cinemaware, ma per questo dovremo aspettare ancora un bel po' credo.

## PSS

Per la PSS quest'anno si preannuncia ricco di cambiamenti, oltre ad Harpoon, che verrà recensito sul prossimo numero, uno

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



dei progetti ormai quasi pronti, è rappresentato da Battle Master, un gioco Fantasy che ricorda molto lo stile di Warhammer, con diversi aspetti del gioco di ruolo ma con importanti risvolti che vanno a cadere nel Wargame vero e proprio.
In un mondo popolato da elfi, nani, orchetti e chi più ne ha più ne metta, voi e il vostro esercito dovrete ritrovare le quattro parti della gemma che permetteranno al mondo di evitare il Chaos, e questo sarà possibile solo combattendo senza pietà gli eserciti del male.
Ci hanno assicurato che rivoluzionerà il concetto di gioco Fantasy, e noi lo speriamo vivamente di cuore.
Il gioco sarà disponibile nelle versioni Amiga, Atari St e PC.

CENTRI SOFT

http://www.oldgamesitalia.net/

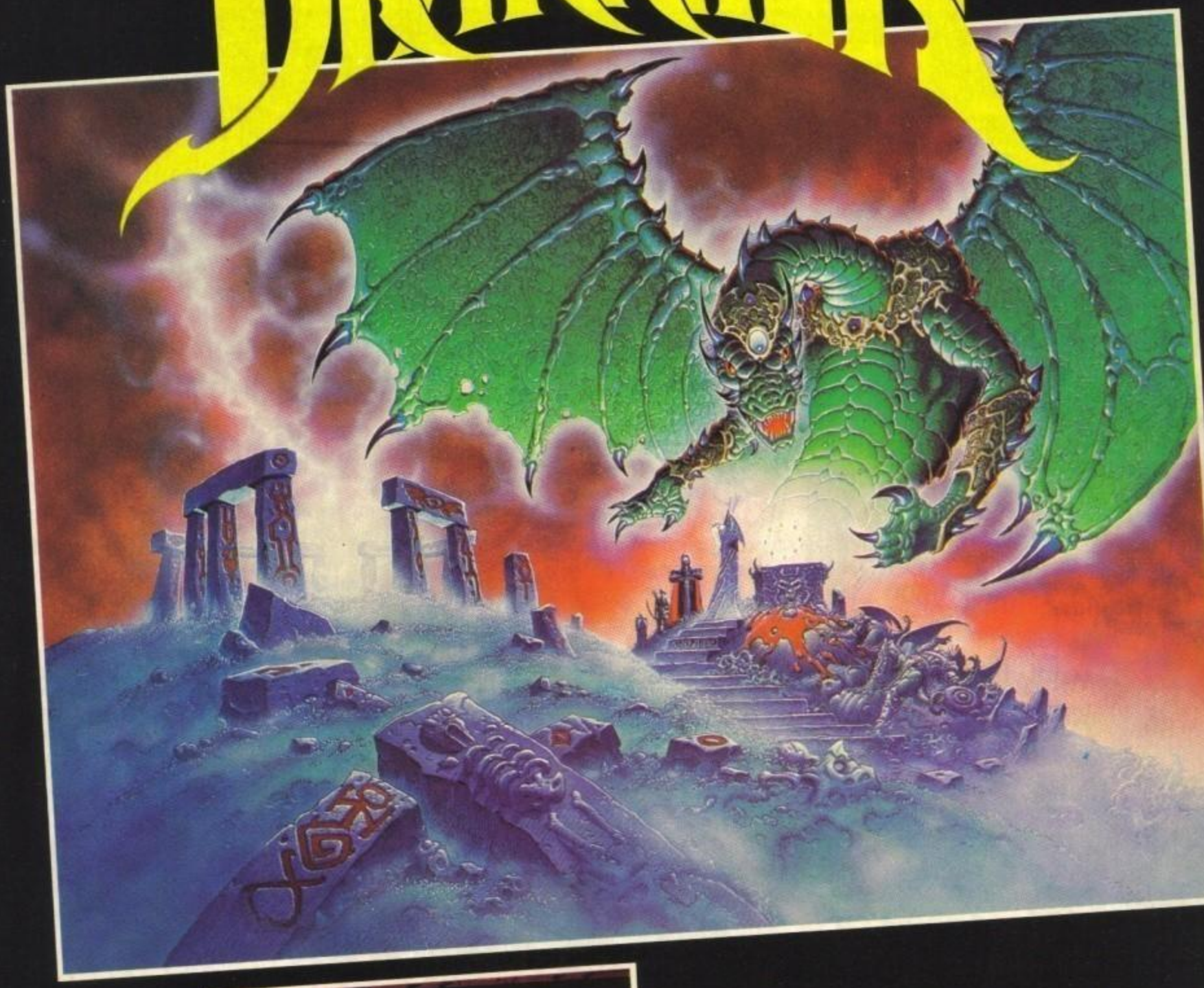
http://www.oldgamesitalia.net/

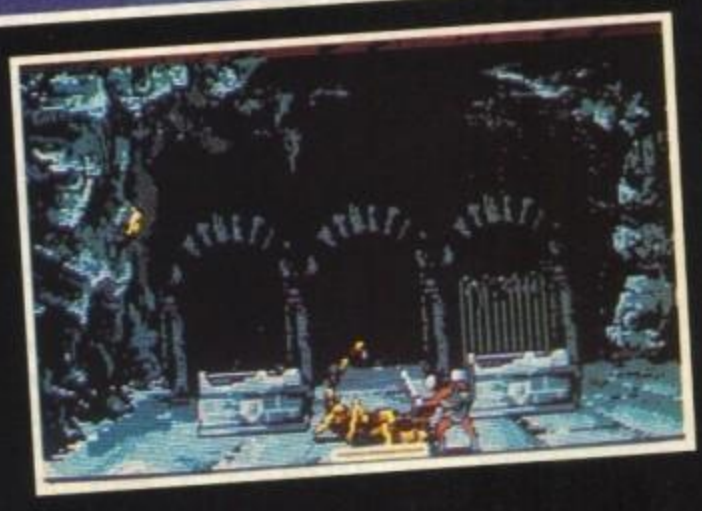
http://www.oldgamesitalia.net/

# per il tuo AMIGA !!

## il SOFTWARE ORIGINALE
## distribuito in esclusiva da C.T.O.

# DRAKKHEN





C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

TECNOSTUDI

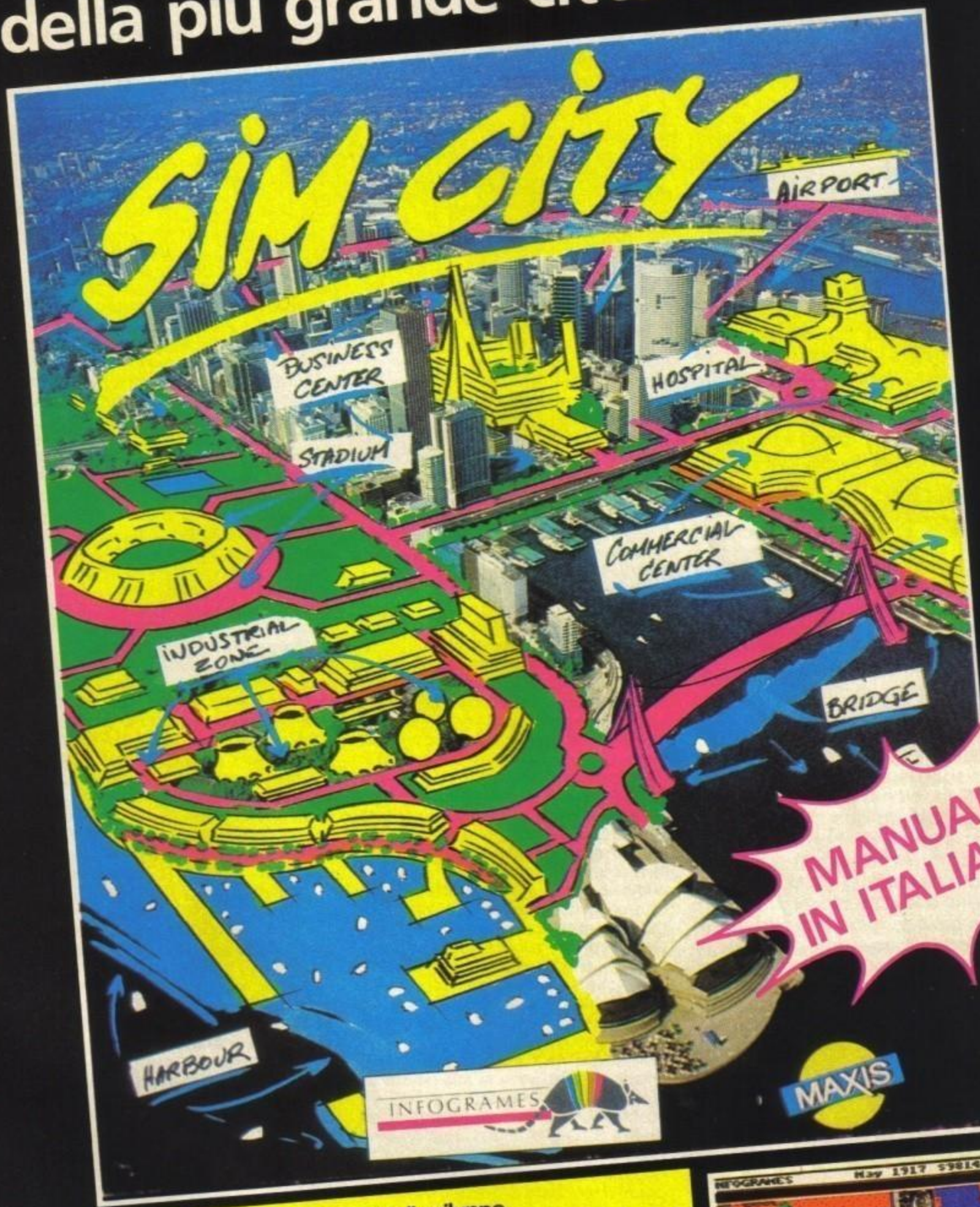
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# E se tu fossi sindaco della più grande città del mondo ?...

TECNOSTUDI




MANUALE IN ITALIANO

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...

## il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
ATARI ST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM MAIL

## PROLOGO

Ed eccoci qua, nell'angolo retto più corrosivo dell'intera rivista, la Posta! A questo punto ci starebbe bene un MAI DIRE MAIL, vista la quantità di lettere e pseudolettere che ci arrivano mensilmente in continuo aumento: siamo praticamente sommersi, e il postino ha dovuto acquistare un TIR con tanto di rimorchio per recapitarci tutto il materiale... Ma noi, impavidi redattori ci stiamo dando da fare per realizzare una Posta sempre più esaltante, (giuro MBF che ti farò giocare giorno e notte per un mese di fila a WARP su ST se mi fai ancora questa suinata di togliere tutti gli accenti! Scusate lettori se ne mancheranno un palo ma li ho dovuti mettere tutti io a mano NdMA) e per scegliere con cura letterine DOC facciamo pure i turni di notte. Leggendo qua e là noto una specie di inversione di tendenza: gradatamente i lettori hanno lasciato perdere le diatribe sui vari sistemi e le disquisizioni su periferiche assurde, problemi esistenziali, critiche video-pornografiche, et similia, lanciandosi in argomenti un po' più mondani e meno esasperati, e la Posta di TGM, un tempo molto più seriosa rispetto a quella di ZZAP! sta via via assumendo un tono più spiritoso e ridanciano. Vedremo gli sviluppi futuri. Chiudiamo qua le nostre analisi statistiche e cominciamo subito con la prima lettera del mese, che ...

## SFOGHI

Cara TGM,
lascio da parte tutti i complimenti vari per passare al dunque. L'anno scorso, dopo molte meditazioni sulla scelta da fare acquistai un Amiga 2000 con 2 drives e scheda Janus XT (agosto 1989). Volevo un computer serio, ma anche giocoso. La versione da me acquistata era la 6.0, con il super Agnus (super Chip) ed un Mega di Chip ram. Subito ebbi problemi con la scheda XT che, dopo le vacanze, fu portata per ben due volte al centro assistenza della mia città (unico, in città) senza, per altro, risolvere il guasto. Le cause attribuite al medesimo guasto furono svariate, come lo zoccoletto fuso, piastra madre rovinata, ecc. Comunque il 21 Novembre 1989 riportai per la terza volta il computer all'assistenza, molto incavoltato per tutto il tempo che mi avevano fatto sprecare, senza contare i viaggi dei vari vai e vieni, senza ottenere nulla. Il titolare del centro assistenza dopo due giorni mi disse che era saltata la scheda e che la doveva ritirare dalla Commodore di Milano, ed io oggi 16-1-90 ancora aspetto di riavere il mio computer mentre la data di scadenza della garanzia del computer si avvicina sempre pi. Comunque non sono solo questi i problemi che mi ha dato il computer. Ad esempio, quel poco tempo che potei usarlo, mi accorsi di un altro inconveniente: molti programmi come il DPaint 3 Animation, e il Caligari non giravano sul computer, sia per la questione del Mega sui Chip e non su Fast, sia per il nuovo Chip grafico. Concludo la mia lettera facendo due appelli: il primo ai programmatori dicendo loro di creare programmi che girino su tutte le macchine. Il secondo alla Commodore italiana invitandola a prestare più attenzione agli inconvenienti che si potrebbero verificare alle macchine, allo scopo di prevenirli e non lasciare l'amaro in bocca ai suoi clienti. Complimentandovi con la vostra e nostra rivista preferita vi chiedo di pubblicare la mia lettera almeno per far conoscere ai lettori i problemi di futuri acquirenti di un Amiga 2000.
PS
Scusate, ma avevo bisogno di sfogarmi dopo tante delusioni.
PPS
Dove sono finiti Dragons Slayer, Gryzor, Combat School? (Bella domanda, VFC)
THE CAMEL alias MERLO GIUSEPPE (Catania)

Esilarante redazione di TGM,
innanzi tutto complimenti per la preziosa rivista che seguo appasionatamente dal mitico numero uno, rivista sempre nuova e tutta da scoprire; ho ventitrè (quasi ventiquattro) anni, e da due sono entrato a far parte della grande famiglia dei possessori di Amiga: vi scrivo con l'intento di mettere in guardia i neo possessori di un Amiga (o altro) da ciò che malauguratamente è capitato a me, e che mi accingo a raccontare. Come ho già detto due anni orsono (allora ero in licenza come militare), ho acquistato un Amiga nuovo in un negozio di cui darò solo "sommarie indicazioni" ( un grande negozio di elettrodomestici, televisori, computers in quel di Corbetta). Arrivato a casa ho dato una rapida occhiata ai manuali, e visto che erano in inglese li ho subito accantonati, acquistando successivamente delle pubblicazioni in italiano, e fin qui niente di strano: se non che, esattamente un mese fa, ho comprato l'espansione A 501 originale, ho staccato tutti i cavi per poter rivoltare facilmente il computer, ho rivoltato lo stesso e udite, udite, ho subito notato che il sigillo di garanzia dell'Amiga era stato violato!!! Ora, visto che io non mi ci sono neanche avvicinato a tale e utile sigillo, mi è subito balzato in mente l'orribile sospetto: forse che il computer da me acquistato per nuovo fosse in realtà usato ed addirittura aggiustato da qualche rozzo ed incapace dilettante? Sono corso a rispolverare i vecchi manuali originali e ne ho avuto la conferma; alcune pagine mancavano, e talune righe sono state addirittura sottolineate (si nota chiaramente il solco di una matita o roba simile in più pagine). VERI FARABUTTI!!! Ma poiché, chiaramente, era passato tanto tempo, e data la mia dabbenaggine di non aver controllato il sigillo due anni fa, non ho avuto nè il coraggio, nè l'autorit di reclamare presso chi si era comportato così indegnamente nei miei confronti. Cordiali saluti
EB '66
NB
Il computer è ora in riparazione, doveva succedere prima o poi...

Salve, redazione di TGM (lo so che è un'apertura banale, ma non mi viene in mente altro)
vi scrivo per fare i complimenti a S. Gallarini per il tema trattato nell'articolo "A pesci in faccia", apparso sul numero 17 della rivista. Anche a me è capitato di imbattermi in negozianti maleducati o ignoranti. Ecco alcuni esempi: poco prima di Natale è stato

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aperto nella mia città un COMMODORE POINT, me ne sono accorto un mattino, andando a scuola in autobus, e per poco non saltellavo di felicità, perché pensavo di non dover più andare a Milano per comprare programmi e altro per il mio computer. Il pomeriggio stesso mi sono recato al neonato negozio. Entro e chiedo se hanno un certo programma per Amiga. La persona che mi ha dato retta "ravana" un po' tra le scatole esposte in vetrina. Poi si rivolge a me e dice: aspetta un attimo che telefono alla filiale di Miliano (a Milano la filiale di un negozio di provincia?). Dopo aver perso cinque minuti per cercare il numero riesce a mettersi in contatto con la "filiale", discute un po' informandosi sul gioco dopo di che si gira verso di me e dice: "Hai detto per Amiga, vero?" Io annuisco, e quello "ma su disco o cassetta?" (ah, ah, ah, buona questa! VFC). A questo punto mi era venuta voglia di rispondergli che era su sputo magnetico registrabile (nuovo formato). Quindi mi chiedo: chiunque può spacciarsi per rivenditore autorizzato? E quelle striscie rosso-blu non saranno mica delle fotocopie a colori? Eeh, (sospiro). Archiviato questo caso ve ne espongo un altro. Un giorno mi sono recato nel mio COMMODORE POINT di fiducia, un VERO negozio, molto fornito e con ottimi prezzi (scusate la pubblicità) qui devo dire che i clienti vengono trattati molto bene, a condizione che questi siano abbastanza preparati per quanto riguarda i computer (io, modestamente, mi destreggio alquanto). Beh, ecco dunque il misfatto: entrano due ragazzini sugli 11 anni e chiedono ad un commesso se ha delle novità per MSX. Questi mostra loro scatole di giochi che io avevo da parecchio tempo sull'AMiga. I ragazzini, non soddisfatti (e ci credo!) Commentano "Uhm... Ma non ne arrivano altri?", "Certo, certo" risponde il commesso spingendo i ragazzini verso l'uscita. Fuori questi, il commesso rivolto al padrone del negozio dice "Certo, certo, come no!", sgignazzando. Con questo ho finito, confermando tutto ci che il vostro redattore ha esposto, anche con altre testimonianze, anche se penso di non essere l'unico ad aver avuto esperienze simili. Con questo non voglio dire che negozi seri e onesti non esistano, nè che sia più facile trovare un ago in un pagliaio che un negoziante gentile, ma questi negozi sono un po' pochini! Ma che possiamo fare noi, subire e basta? Ho finito, vi saluto tutti e...continuate così! (Lo so che come conclusione è banale, ma non mi veniva in mente altro!)
(E LA FIRMA DOV'E'? VFC)
PS
Nel probabile caso che, grazie alle Poste Italiane, questa lettera vi giunga nel Natale 1990, Buon Natale!
(Sì, del '91, VFC)

Si apre nella Posta di TGM, la minirubrica SFOGHI, nella quale potete lamentarvi di questo o di quell'altro. Le lettere sono piene di spunti interessanti che meritano un commento individuale:
INCOMPATIBILITA', VERA O PRESUNTA: esistono svariate versioni del computer di casa Commodore, e questo ha creato una certa confusione. Spesso e volentieri nascono problemi di compatibilità tutt'altro che semplici da risolvere. Vedi ad esempio DOUBLE DRAGON 2 che non funziona su Amiga 500 versione 1.3, e altri vecchi programmi come ARENA o BRATACCAS che presentano problemi di caricamento sulle versioni più aggiornate di Amiga, solo per citare qualche esempio videogiochistico. Fate attenzione al tipo di computer che comprate, e fatevi consigliare da "uno che se ne intende". Diffidate delle nuove versioni e andate sul sicuro, visto che troppo spesso si verificano incongruenze. Mamma mia, che superficialità!
GARANZIE "VIOLATE": quando comprate un computer (ma questo vale per tutte le cose, in genere), fate un'analisi approfondita di tutte le varie parti. Non trascurate di esaminare la garanzia e i manuali, verificate la funzionalità della tastiera e l'affidabilità del drive, altrimenti rischiate di fare la fine del nostro lettore!
L'INEFFABILITA' DEI NEGOZIANTI: il razzismo di certi negozianti che ti snobbano paurosamente se non sei un esperto nel ramo è davvero irritante. Razzismo che corrisponde anche a stupidità, visto che cos facendo si perdono molti clienti. L'articolo di Stefano è molto centrato ed è risaputo che molti, troppi commessi sono sgarbati e maleducati, e qui a Milano, in modo particolare. Tralasciamo l'incompetenza, altrimenti non la finiamo più.
Se volete sfogarvi scrivete a TGM SFOGHI, CASELLA POSTALE 853, 20121 MILANO. Magari non risolveremo il problema, ma dopo vi sentirete meglio.

## POSTA BREVIS

Nel mezzo della Posta, dobbiam fare una sosta. Niente di meglio di una PB tosta. Lasciamo perdere l'inizio peri-patetico e cominciamo con CRITICATOR che rivuole a gran voce la diatriba fra i vari sistemi: MAI! Piuttosto le pagelle! Ho impiegato un anno per estirpare questa erbaccia velenosa e tu vorresti seminare altri semi malefici? Evitiamo. Proseguiamo con la seconda parte del dossier: COSA NE PENSANO I REDATTORI DI TGM DELLA PRESUNTA ULTRAVIOLENZA DIGITALE?
MARCO "Dungeon Master" AULETTA (MA, in codice): "E' una FIGATA! (E te pareva, VFC) Non c' niente di più bello che massacrare un po' di pixel con tanto di sega elettrica! Ora, ad esempio sto giocando a AFTER THE WAR, uno dei miei picchiaduro preferiti, e posso dire con tranquillità che mi sto divertendo da pazzi! Tanto quando spegni il computer è tutto finito. E' tutta una finzione, per cui, MBF, levati dalle scatole e lasciami giocare in pace. "Tu gli dai, tutto l'amore che sai...", (canticchia l'impavido MA mentre, armato di mazza da baseball, sta riempiendo di botte il tipastro del terzo livello...)"
GIORGIO "No smoking" BARATTO (BJ, in codice): "Quella dei videogiochi non è vera violenza... A parte il fatto che sarebbe utopistico giocare a dei videogiochi senza un po' di sana e finta violenza, non vedo a quali traumatiche conseguenze potrebbe portare una partita a qualche gioco particolarmente hard. Certo, anch'io non amo gli eccessi, per Operation Wolf mi piace. La vera ultra-violenza è quella che ci sorbiamo quotidianamente al telegiornale"
E vi siete beccati un'altra sfilza di pareri ed opinioni, ma il dossier non termina certo qui: il mese prossimo sar la volta di altri redattori.
Ma adesso prosegue la Posta Brevis, con il famigerato DYLAN DOG, che, oltre ad averci inviato una simpatica caricatura di Steve, chiede perché giochi come Hard Drivin, solo per citare il titolo più recente, vengono giudicati in modo completamente diverso a seconda delle varie riviste. Torno a sottolineare che questo non vi deve sorprendere più di tanto: i gusti sono gusti e ognuno la pensa diversamente. E le incomprensioni non nascono solo fra diverse testate, ma anche nelle stesse redazioni: ad esempio SC, Simone Crosignani, l'autore della recensione del suddetto gioco della Domark su TGM lo ha definito "raccapricciante" e se gli parlate dei data disk futuri comincia a balbettare in preda alle convulsioni, mentre PC, Paolo Cardillo, lo definisce un buon gioco, che mantiene le premesse, almeno da 80%. De gustibus... ATTILIO SPIRITO, super tifoso del Napoli, ci chiede aiuto per PERSONAL NIGHTMARE. Se qualcuno avesse terminato questa stupenda adventure si faccia vivo! "I MIGLIORI AUGURI PER UN FELICISSIMO ANNO DAL PIU' AFFEZIONATO DEI LETTORI", questo il testo di una simpaticissima cartolina di un anonimo lettore che ci arriva addirittura dall'Australia. Grazie mille, questa è fedelta! E ora beccatevi la poesia del mitico IL NUOVO 16BITTISTA: "Addio, 8 bit, testimoni di giorni felici, del passaggio tra fanciullezza ed adolescenza, causa di gioia, quando, dopo essere tornato di corsa dal negozio di software, mettevo l'agognato gioco nel registratore, e scoprivo una meraviglia... Addio a tutti gli 8 bit, al nintendo, al PC Engine, al Sega, a personal come l'MSX, allo scattoso Amstrad, e al rivale Spectrum, ma il pi grande addio è a Lui, all'unico e sempre inimitabile C64". Un attimo che mi asciugo le lacrime, sigh, passiamo a MIKI '67

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che chiede disperatamente delle tecniche per aggirare abusivamente l'ostacolo dei pagamenti Videotel... Ma siamo pazzi?!? TGM non è "il manuale del piccolo hacker"! WARGAMES lascialo fare ad altri, non ti conviene... E qui finisce la PB, particolarmente brevis, del mese. Concludo consigliando ai nostri lettori di ignorare chi ogni due settimane insulta in modo più o meno evidente la nostra rivista: probabilmente fra un po' la pianteranno. Certi comportamenti infantili sono poco seri, per cui non abbassiamoci a tale infimo livello, e chi ha orecchie per intendre, intenda, gli altri in camper. Ci ritroviamo puntuali il prossimo numero!

## IL RESTO E' UNO SCANDALO

Cara TGM,
vi scrive un possessore di Amiga 500. Dopo aver letto la lettera di Kris e Retsv (ometto i soprannomi idioti) del numero 16, dopo aver visto pubblicata una lettere del genere, ho perso molta della stima che nutrivo per MBF. Mi chiedo come si faccia a stampare sulle pagine di TGM simili ruffianerie. Gli improperi e le fredduре glaciali sono innumerevoli e sono molto stupito del fatto che in 56 righe si possa scrivere un numero cos alto di bestialità. Un' ultima cosa: il vostro club si dovrebbe chiamare "RUFFIAN'S AND IDIOT'S CLUB". Pubblicate questa mia breve missiva per far conoscere il mega sbaglio che hanno commesso Kris e Retsv THE RUFFIANS.
PIETROBEST '76
PS
Viva Double Dragon II e Stefano Gallarini (ecco, a me non mi saluta mai nessuno, uffa! NdMA).
PPS
Dragon Ruler ha ragione a proposito di Peter Molyneux.
PPPS
Lunga vita all'Amiga.

W la Posta Brevis. Il resto è uno scandalo. Dopo aver letto la Posta dei numeri 15 et 16 ho perso ogni rimanenza de la mea velata flemma, ché la diritta via era smarrita. Lor gentil signori nomati Criscdegheimaster er Retsvsr De Avengier (per codesta frase ho a ringraziare Monsignor Alexandro dal suopaese) sottraendo prezioso spazio a chi qualcosa da mettere a favella ha, si rendono colpevoli de lo crimine immondo più grave (splurp, slurp, ehhh?). Nella cotal cincustanza io li assolvo, perché l'errore non è loro, i quali, meschinelli, sono in mirabile et perfetta buona fede, ma dell'epistulista, che ha mantenuta la lettera integra. Ehi, Kris, ehi, Retsv, non ce l'ho con voi, vi ho semplicimente portati come esempio per far capire a MBF che bisogna far apparire sulla rivista solo i concetti che quelli che hanno qualcosa da dire esprimono, in sostanza magnifico grande MBF (a proposito, che ne pensate di un MBF's TGM fan club? Naturalmente scherzo) (Scherzi? Io sarei stato il primo ad iscrivermi! VFC) se poi non abbiamo niente da dire (vero FFS?)... Abbiate pietà del povero epistolista che già si dona spirito e corpo alla selezioni delle migliori lettere del mese, e poi vede il suo insegno reso meschino e ridotto ad aprire la busta, dare un'occhiate, dire "ecco, è il solito Ninja inoiato (sono 5, li ho contati), che vuole vedere il suo bel nome falso sulla sua rivista. Forse sarebbe meglio cambiare la Posta con una pagina fitta di nomi di quelli che scrivono, tanto sarebbero contenti lo stesso". E per confermarfe la mia tesi mi firmo semplicemente "uno da Bologna", sperando per che le mie ragioni vengano capite da qualcuno. Ciao Alex.
UNO DA BOLOGNA

Che dire, caro Pietro e Uno da Bologna, la lettera dei presunti innocenti Kris et Retsv ci voleva. Potrei dirvi che serviva a spezzare il ritmo della narrazione, potrei anche dirvi che dietro a quella lettera si nascondeva un'allegoria velata ed indirizzata contro la filosofia aristotelica presente nelle opere del Calvalcanti. Potrei dirvi qualunque cosa, ma ormai avete già capito che ho toppato, per cui, non mi resta nient'altro da fare che bere l'amaro calice della sconfitta fino in fondo. Sbagliare, sì, ma con stile.

## CONSOLE vs COMPUTER: CHI VINCERA'? (Le lavatrici? VFC)

Spett.le redazione di TGM,
nell'ultimo periodo ho assistito ad un interessato fenomeno, la rinascita dell'interesse (se mai fosse morto) per le console. Oggi più che mai ho visto che: a parte il Nintendo a 8 bit e il Sega, sempre a 8 bit che gi esistevano da 1-2 anni sul mercato, in questi mesi sono apparsi e riapparsi (vedi ATARI 2600) in commercio tanti altri sistemi... Facciamo un breve elenco: il ritorno del glorioso e oserei dire intramontabile ATARI 2600, l'Atari Matra 3600 (per me sconosciuto), l'ATARI 7800 (interessante specialmente per il rapporto qualità-prezzo), sempre dell'Atari il LYNX (un vero gioiellino), ancora ATARI l'XE (metà computer e metà console), dalla NINTENDO il piccolo GAME BOY, (e il "grande" NINTENDO A 16 BIT, VFC), dalla SEGA il SEGA MASTER SYSTEM e il SEGA a 16 Bit, il MULTISYSTEM della KONIX, la nuova console della COLECO, (il PC ENGINE e seguenti, VFC), e non è scluso che delle altre siano in progetto. Inoltre, leggendo vari articoli (specialmente i Vostri) vengo a sapere che molti programmatori di giochi per computer a causa di diversi problemi (vedi pirateria), non riescono a guadagnare ciò che gli spetta, e si convertono come programmatori di console. Abbiamo dunque superato la crisi delle console e ci accingiamo ad un loro travolgente, quanto inaspettato, ritorno? Possiedo un ATARI 2600 (acquistato all'epoca d'oro) e un NINTENDO a 8 bit. Non ho mai preso un computer per questioni monetarie, ma, nonostante ciò, ho giocato e continuo a giocare, grazie ad amici, con alcuni di essi: Amiga 500, C64, Olivetti M24 ed altri ancora, quindi non sono a digiuno e noto chiaramente le differenze fra computer e console. Ovviamente, a parte la grafica e il sonoro, in "via generale" (e sottolineo il "generale"), i giochi si assomigliano un po' tutti ed hanno lo stesso grado di giocabilità e divertimento (vedi SUPER MARIO BROS II): ma la differenza che più pesa (soprattutto per noi giovani) è il prezzo: cartucce per Nintendo costano in media dalle 70.000 alle 80.000, uno o due dischetti per Amiga dalle 30.000 alle 60.000 (per quelli pirata dalle 8 alle 15 mila lire) e pensavo che questo fosse stato uno dei motivi fondamentali per i quali le console "puff!" sparirono dalla circolazione. Ma adesso? Cosa succede? Siamo tutti diventati più ricchi? (Magari, sob!) O che cosa? In edicola ho persino trovato una nuovissima rivista dedicata solamente alle console! C'è da stupirsi (almeno io, non so Voi). Da un lato sono contento, ma da un altro lato ho timore che le maggiori software house inizino a trascurare i giochi per computer (scadendo così nella mediocrità) per immettersi sul mercato più redditizio dei videogames per console. Da un altro lato (ma quanti lati ho?) penso che Voi, essendo nel campo molto più esperti di me, potreste azzardare a dare una risposta plausibile, logica, inventata (fate Voi) per questo evento. Moda? Scelte economiche? Crisi mercato computer? Mah! A voi l'ardua sentenza. Consapevole della Vostra buona indole e comprensione a non utilizzare l'inceneritore per questa lettera, rinnovo i mei (e di chi , se no?) più sentiti complimenti per la rivista leader nel settore videogiochi. Continuate così, siete GRANDI!
MORMINO IZAR (the Master Eagle)
Treviso

Quello delle console è un fenomeno la cui importanza è fondamentale per comprendere adeguatamente il mercato attuale e per immaginare i suoi sviluppi futuri. A questo proposito devo notare con disappunto l'atteggiamento estremistico di alcune "riviste" che considerano stupido informare correttamente i lettori e preferiscono restare nel proprio brodo, ignorando uno degli eventi più importanti nella storia del divertimento elettronico. Parlando di "fenomeno

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

console" bisogna fare una doverosa distinzione: il mercato USA-JAPAN e quello ITALIANO. In Italia, dopo che nell'83 è esploso il boom dei microcomputer, le console mitiche, come COLECO VISION e INTELLEVISION, sono scomparse abbastanza rapidamente, nonostante l'usato proliferasse. Da quel punto in poi le console sono più o meno state ignorate: i leoni del mercato divennero ben presto i computer, più costosi per quello che riguardava l'hardware, ma molto più economici e gratificanti per quanto riguardava (e riguarda) il software. I timidi tentativi della Sega e del Nintendo sono stati ignorati, proprio perché mal presentati, mal venduti e mal distribuiti, e i computer hanno mantenuto intatto il loro potere. "Perché comprarsi una console a 8 bit le cui cartucce hanno prezzi esorbitanti e una grafica nettamente peggiore rispetto ai potentissimi 16 bit, soprattutto all'Amiga?" Questo era l'atteggiamento più diffuso. In Usa, invece, grazie alla diffusione più limitata di computer come Amiga ed ST, le console non sono mai morte, anzi, dopo un breve periodo di stasi hanno raggiunto successi di vendite esorbitanti, grazie a una politica ed una pubblicità a dir poco geniale.. Il Nintendo in USA è come il C64 in Italia un paio di anni fa. I colossi nipponici (NEC, NINTENDO, SEGA, ecc) visto il successo si sono dati da fare e hanno prodotto console sempre più perfette e sofisticate, la cui grafica e sonoro è sempre più simile, se non addirittura migliore, agli arcade che trovate in sala giochi. In Giappone sono molto più diffuse le console rispetto ai micro-computer, e in Usa, se volete giocare avete, in linea generale, due scelte: il vostro piccolo Nintendo (i cui giochi vengono pubblicizzati su tutti i comics, vedi Batman, Spider Man, ecc) o il grande PC di pap... In Italia la situazione è molto diversa: il nostro paese , purtroppo, escluso completamente dal mercato console. In Inghilterra si possono acquistare "mostri" come il PC ENGINE, il SEGA MEGADRIVE, e i giochi sono facilmente reperibili, qui in Italia, siamo ancora all'età della pietra. Non ti preoccupare più di tanto per quel che riguarda la presunta "fuga" dei programmatori verso una fonte di guadagni più redditizia, come quella delle console: la produzione di giochi per Amiga ed ST non subirà certamente una crisi, anzi, come è probabile, incalzati da una concorrenza molto agguerrita, la qualità dei nostri programmi migliorerà. L'importante è stare informati, e tenersi pronti, per non essere esclusi, come è già accaduto, dal gioco.

## THE END

In una sala buia, 13-1-1990
Che fine ha fatto la fine dei videogames?

In questa stanza buia, la sola luce è data dal monitor del comp, io e il mio socio, dopo lunghe notti insonni (di giorno ci tocca studiare), siamo finalmente arrivati all'ultima sezione di Beast: il dito freme sul pulsante del Navigator, la stanza è impregnata del nostro sudore; ecco, siamo in fondo: una clavata è evitata, ed inizia la pedicure al gigante; dopo pochi attimi esplode in una miriade di lustrini. Ce l'abbiamo fatta e senza le tips di AJ, l'Amy carica brevemente e sullo schermo appare il messaggio WELL DONE, YUO HAVE FREED YOURSELF FROM THE SHADOW OF THE BEAST (o qualcosa del genere) tra le urla di gioia aspettiamo con ansia la end sequence, ma l'Amy è muta, non accenna a un caricamento. Nulla. Dopo diversi minuti passati a fissare lo schermo in attesa di un segno di vita ci siamo sconsolatamente rassegnati a subire la stessa delusione di Indy, THE ARCADE (e chi l'ha vista mai l'avventura), POPULOUS, POOL OF RADIANCE, BATMAN, LED STORM et similia. Epico esempio del genere è poi BARBARIAN II, dove un minuscolo, anzi, minuscolissimo "well done" appare nell'angolino in basso. E chi lo vede lì? Abbiamo dovuto finirlo due volte di seguito per capire che il gioco non continuava più! Vi pare questo il modo di premiare gli sforzi di noi videogamers (neologismo coniato per l'occasione) che passiamo sempre più tempo davanti al video che a letto (tanto il letto, per ora, è un luogo solitario)? O forse i programmatori pensano che non siamo in grado di arrivarci? Ed ora mandate i bimbi in camera e mettete i paraorecchi alle donne perch stiamo per scatenarci...
Se i programmers pensano che siamo babbocchini come loro, beh, si f*****o, o magari il sudore da noi versato non merita tangibile compenso. Noi i giochi originali li compriamo, mentre quei tacchini ingrassano comodamente seduti alle loro scrivanie e pensano di potersela cavare con un pallido complimento! Ehi, Walker, hai paura di consumarti le dita scrivendo un finale decente per Citadel, oppure erano impegnate sotto la gonna di Belinda? E Bradybook, ti ci sei pulito il cu... cchiaio (cos almeno non ci censurano) con l'algoritmo dell'end di Paradroid, visto che non c'è? S******i! (Così almeno l'addetto alla censura si guadagna da vivere) Razza di cani eunuchi: chi vi ha mangiato le p***e?! (E così gli danno pure un aumento). Scusate lo sfogo, ma quando ce vò, ce vò. Forse a molti non interessa la end sequence, lo schermone finale, ma per noi è importante, è il giusto complemento alla soddisfazione di aver terminato il gioco, un po' come il sale sulla minestra, e, si sa, la minestra senza sale non è buona. Perciò comprendeteci e cercate di capire le nostre ragioni, visto che non siamo i soli, anzi...! Giusta lode meritano comunque quei giochi che hanno rispettato questo sacrosanto diritto dell'acquirente, per cui citiamo: TARGET RENEGADE, ROCKET RANGER, SINBAD, BEACH VOLLEY, ARMALYTE ed altri ancora, Dio li abbia in gloria!
Naturalmente i soliti scontati complimenti alla redazione, i vostri
CAPITAN AMERICA e KKRID (ex pirata) Alias Gianluca e Tullio
PS
Andateci piano con la censura, se no la lettera perde di sostanza.

Direi che tra tutti i problemi sollevati da un anno a questa parte (videoviolenza, pornografia computerizzata, pseudo-razzismo, et similia) quello della end-sequence è forse il meno grave, ma comunque il più tangibile. Mi dichiaro perfettamente d'accordo con i nostri due lettori, e colgo l'occasione per lanciare un appello anche ai programmatori italiani (Simulmondo, Genias e mille altre piccole software house che stanno spuntando come funghi) affinché realizzino delle schermate finali (e iniziali, s'intende) degne dei migliori prodotti targati Cinemaware. Chiedo troppo? Non direi! Datevi da fare perché non esiste niente di più irritante della scritta "BRAVO COCCO, HAI FINITO IL GIOCO, PREMI IL FIRE PER RIPARTIRE", praticamente è un insulto del tipo "TIE', CIAPA, INCARTA E PORTA A CASA". Alla prossima!

## EPILOGO

Ebbene sì, abbiamo prprio finito (ooh, era ora cavolo! ti rendi conto di quanti accenti ho dovuto inserire? Ma ti costava tanto scrivere di meno? NdMA). Non vi resta altro da fare che rileggere ogni sera prima di addormentarvi questa Posta in attesa del prossimo mega numero. La primavera è nell'aria (cogh, cogh, ehm, scusate) per cui non ammuffitevi nelle vostre case davanti al monitor del computer: non esiste solo il comp! C'è anche la sala giochi, per cui approfittate del bel tempo per recarvi nella vostra preferita, così vi tenete in forma. Non dimenticate, comunque, di spedire le vostre considerazioni e le vostre opinioni su tutto quello che vi pare al solito indirizzo, che non ho voglia di riscrivere, perché tanto lo sapete a memoria... Sono già in attesa di leggere i vostri capolavori!

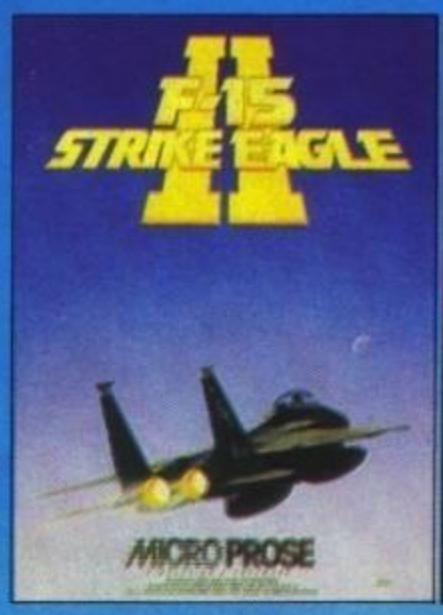
Spasmodicamente vostro... MBF

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

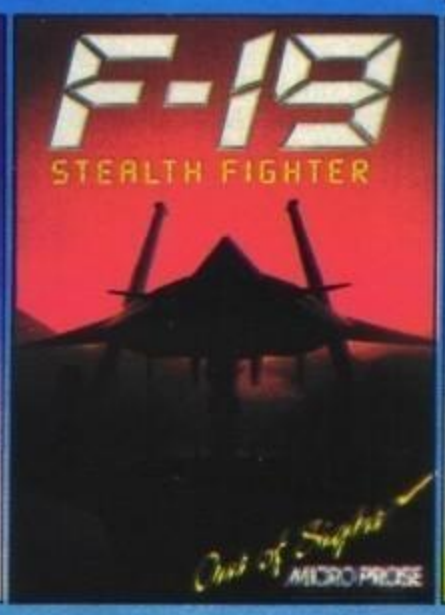
http://www.oldgamesitalia.net/

# TIME CAN REALLY FLY WHEN YOU'RE WORKING LATE

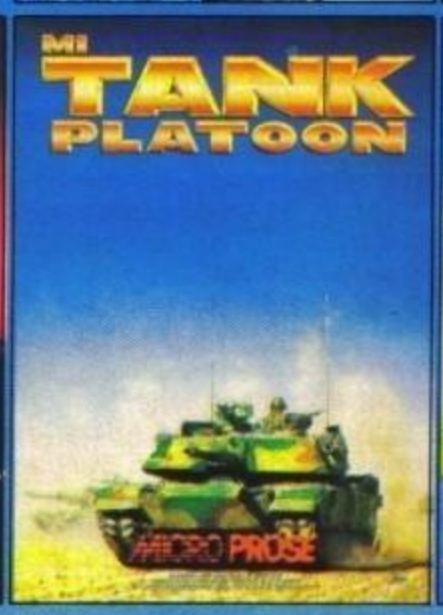
Lasciati alle spalle l'ufficio questa sera. Fatti trasportare in un altro mondo. Un mondo nel quale decisione ed abilità nel dimostrarti alla testa di una battaglia determineranno la tua sopravvivenza.
E vivrai questa fantastica esperienza senza mai lasciare il tuo PC.
La grafica è così realistica che ti sentirai in ogni momento parte dell'azione.
E lo 'spessore' di gioco, insieme alla dovizia di particolari , sembreranno non potere mai mettere fine a tutte le sfide di comando firmate Microprose.



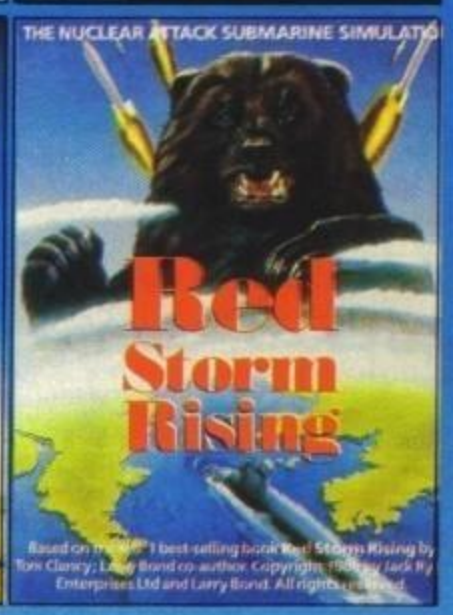

Lit. 79000




Lit. 99000




Lit. 89000




Lit. 79000

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

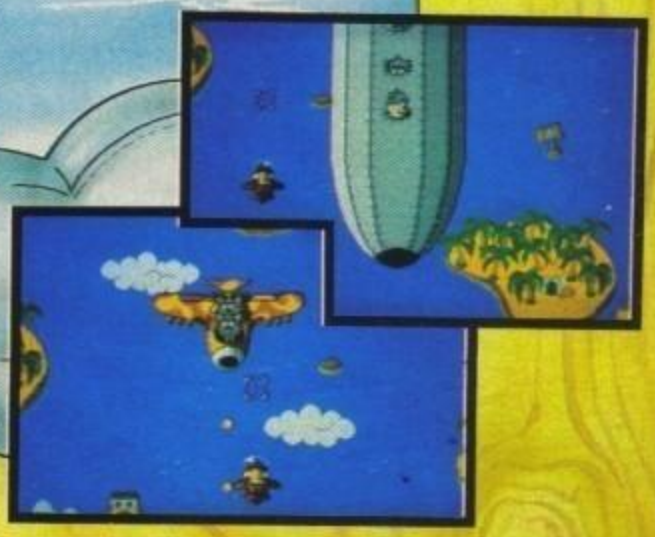
http://www.oldgamesitalia.net/

PRODOTTO ORIGINALE ITALIANO

# BOMBER BOB

AMIGA
L.29000

Contiene il brano
"*ESATTO* "
di
FRANCESCO
SALVI



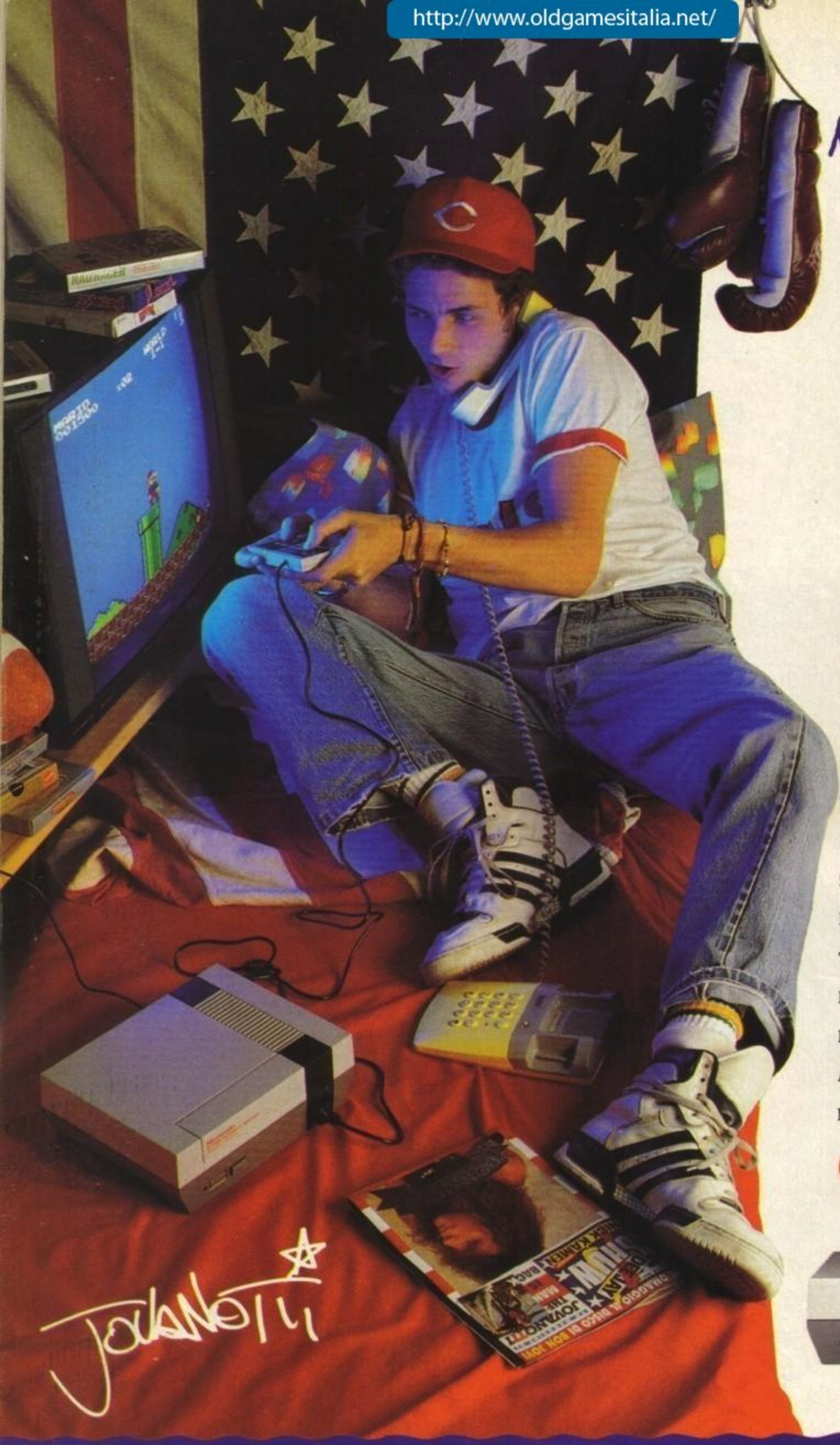
Dutch and Dutch

iDEa

Distribuito da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




# DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!

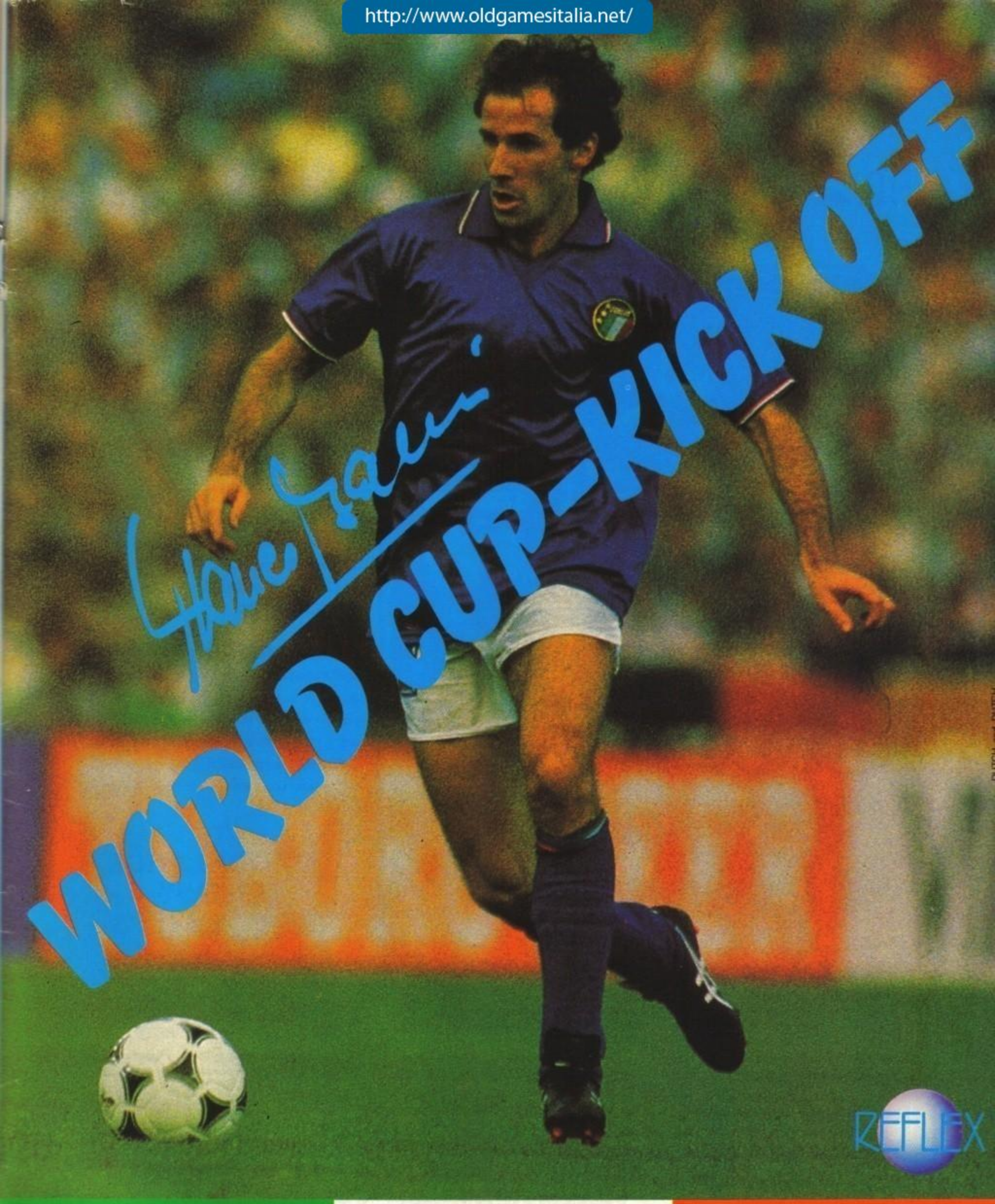
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo MATTEL

# ★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




http://www.oldgamesitalia.net/

da LEADER - Via Mazzini, 15

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ACTION, AND STRATEGY IN THE DRAGO

*Il primo gioco di ruolo in versione epico-fantastica ambientato nel mondo leggendario di Krynn.*

## CHAMPIONS OF KRYNN

CHAMPIONS OF KRYNN migliora il sistema di gioco utilizzato dalla SSI per POOLS OF RADIANCE e CURSE OF THE AZURE BONDS

*La guerra della lancia è terminata, ma il male non sa perdere e parte alla riscossa per raggiungere il suo scopo: riuscire ad incoronare la maligna regina delle Tenebre, Takhisis, imperatrice indiscussa di Krynn!*

A **DRAGONLANCE**™ FANTASY ROLE-PLAYING EPIC. VOL. 1

**LEADER**
DISTRIBUZIONE

**Presto disponibile per:**
C64 disco - Lit. 59.000
AMIGA - Lit. 69.000
IBM PC - Lit. 69.000

OFFICIAL
**Advanced Dungeons & Dragons®**
COMPUTER PRODUCT

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

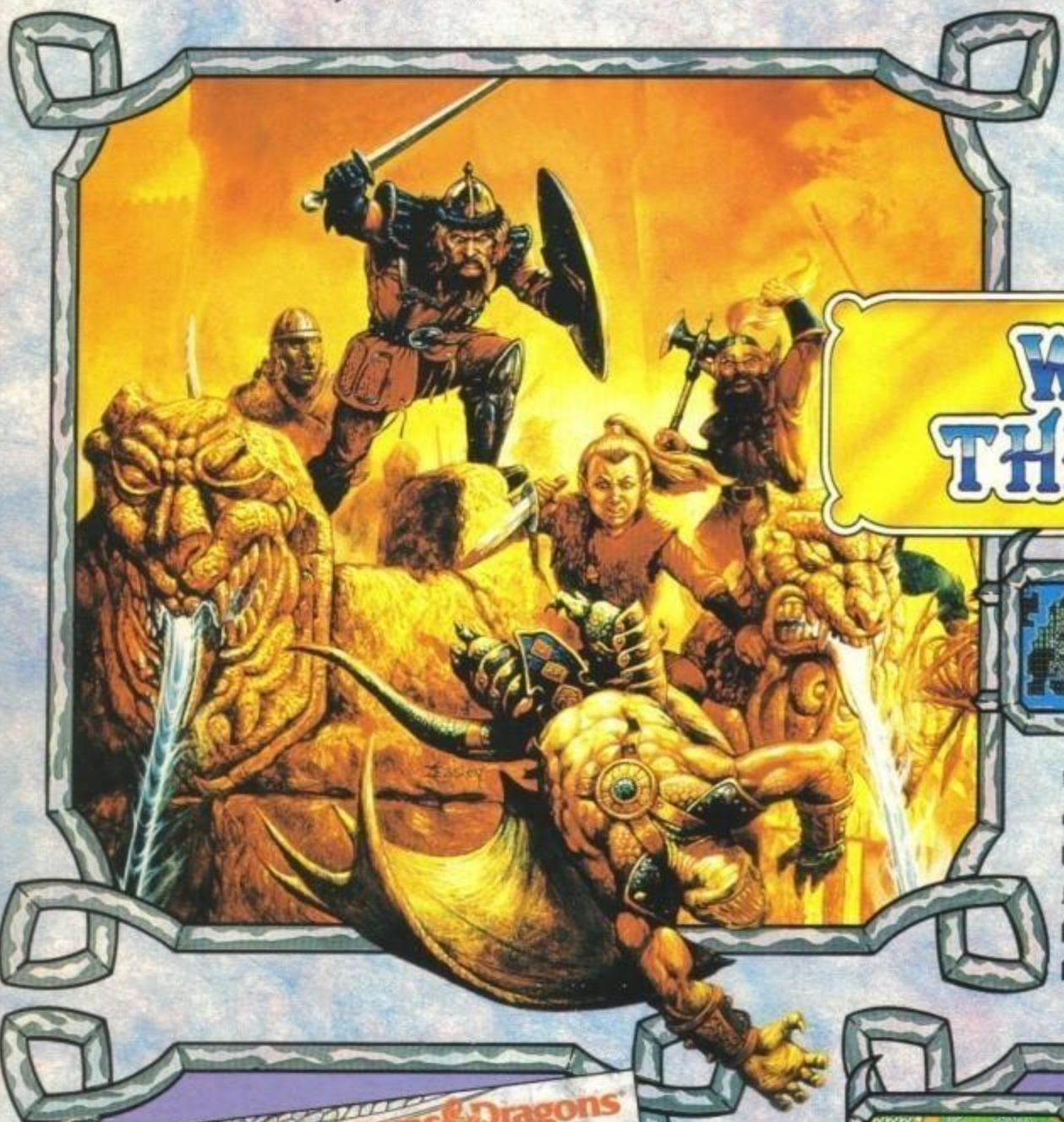
TSR™ DragonLance® U.S. GOLD SSI™

U.S. GOLD LTD.,
Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ADVENTURE LANCE® WORLD OF KRYNN



Benvenuti nel primo gioco di guerra per computer della serie AD&D. Preparatevi a combattere battaglie feroci per conquistare potere assoluto nel mondo magico di Krynn.

## WAR OF THE LANCE

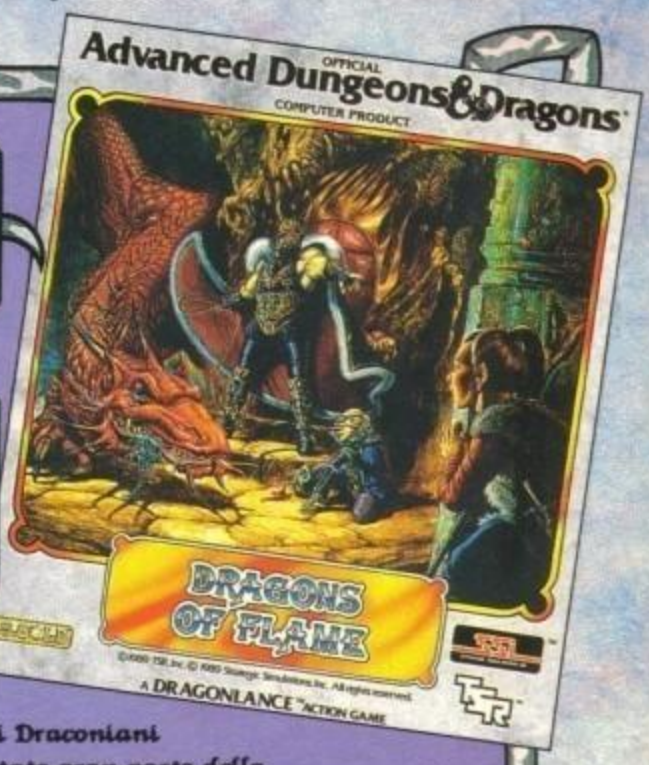
Disponibile per
C64 disco
Lit. 59.000

Quando trattati ed alleanze si dimostreranno inefficaci, lasciate che la GUERRA DELLA LANCIA inizi e che le forze del bene e del male combattano per la supremazia !

Nel mondo mistico di Krynn, otto compagni coraggiosi affrontano i mostri Draconiani, magia e l'antico drago Khisanth, alla ricerca dei preziosi dischi di Mishakal.

Disponibile per:
C64 cass Lit. 29.000
C64 disk Lit. 39.000
PC 5,25 Lit. 59.000

Disponibile per:
Amiga
Lit. 59.000
PC 3,5
Lit. 59.000




Takhisis, Regina delle Tenebre, e le sue orde di Draconiani hanno conquistato gran parte della terra natale di Krynn. Eroi della Lancia intervenite.o Krynn verrà definitivamente conquistata dal male!

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

DragonLance®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# BATTLE TILL YOU BLEED!

# HEAVY METAL™

By Bruce Carver, Roger Carver and Breat Erickson.

**CBM 64/128, AMSTRAD** CASSETTE & DISK. **IBM P.C.**

**SPECTRUM 48/128K** CASSETTE. **ATARI ST AMIGA**

ACCESS™ Software incorporated

INCLUDE *GRATIS!* GIOCO BEACH HEAD

Solo per gli 8 bit

© ACCESS SOFTWARE INC. 1990.

Screenshots from various formats

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/